月刊コインジャーナル７月号　平成３年６月30日発行（昭和56年11月24日 第３種郵便物認可）第16巻第７号 通巻187号 毎月30日発行

The Coin Op. Journal

月刊コインジャーナル

集中取材
法人所得上位各社に聞く①

速報
「'91ベストインカム大賞」中間集計

海外リポート
［米国］SUMMER・CES

7
JULY 1991

今月の表紙　デスブレイド　データイースト(株)

株式会社シグマ 販売本部 東京都渋谷区千駄ヶ谷4-14-4 SKビル千駄ヶ谷 TEL.03-3796-0601(大代表) FAX.03-3796-0610

sigma
遊びごころで、
ソフト&ハード

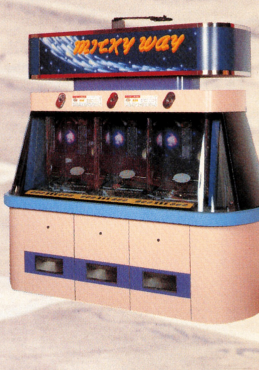
メダル小町。

今や〝女性客をいかに集客するか〟はアミューズメント・ビジネスの必修大テーマであります。
で、女の子を誘引する超おすすめマシンといえば、シグマのプッシャーシリーズ。
おしゃれで、かわいくて、みんなでワイワイ・ガヤガヤ楽しめるパーティ感覚マシンだから、
エブリタイム、女の子に大人気。特に店頭に設置すれば、OH!・ビューティフル。
即、繁盛店に早がわりというワケです。女性客は、これからの業界の宝。
〝女の子もメダル〟を合言葉に、大切に育てていきましょう。

繁◆盛◆快◆楽◆マ◆シ◆ン

MILKY WAY

従来のプッシャーゲームに、デジタルフィーバー機の要素を取り入れた、新しい6人用のプッシャーゲーム〝ミルキーウェイ〟。新ボーナスフィーチャー採用で、プッシャーゲームの面白さにスロットゲームのダイナミック性をプラス。スリーセブンが揃うと100枚のボーナスメダルが獲得できます。星がきらめく夜空をテーマにしたデザインは、すでに女性客にも大人気です。

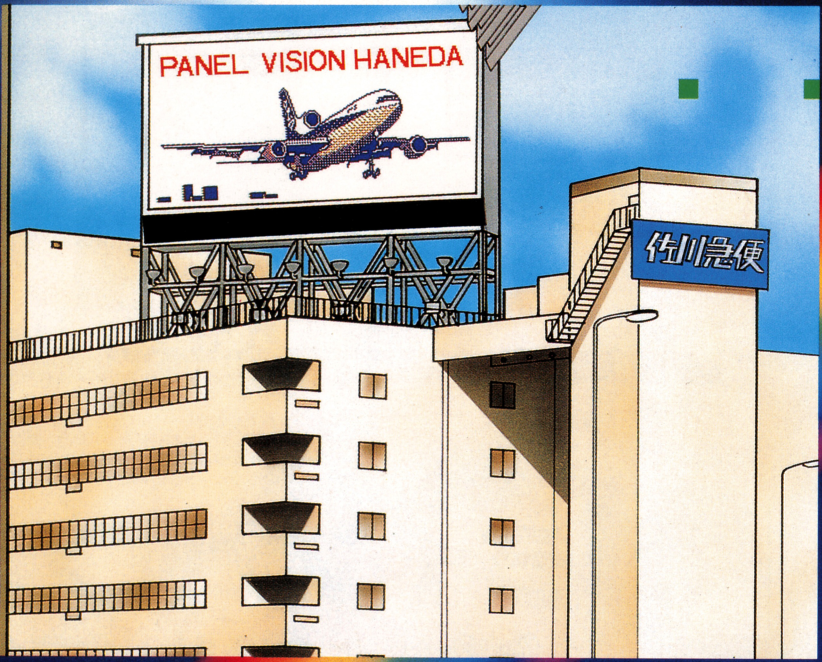


SIGMA MEDAL BROS
with
REGENT PRINCE

俺たちゃ繁盛請負人

広告媒体スポンサー募集！

☆ニューメディアスペース☆


PANEL VISION HANEDA
佐川急便

（東京・羽田）

東京の空の玄関羽田空港より東京へ
首都高速１号線を上って６kmの地点
世界最大のパネルビジョンが
メッセージを伝えます。

BALLY BOARD AZABU
今日の予想気温
最高 22℃
最低 19℃

（東京・麻布）

SEINO
Media
この広告のお問合せは
(06)213-5255
㈱バリーボンド
スピード

（大阪・千日前）

BONUS LINE
ボーナスライン
8-COIN

BONUS LINE
Bally

BL
（メーター付）

- ◆スーパーコンチネンタル(891-1)
- ◆ボーナスライン(902-5)
- ◆高速ホッパー新品販売中

PORSHE CARRERA RS 3.0 LITTER 1974年式
元所有者　故 名指揮者　ボン・カラヤン氏　価格 1億2千5百万円

Auto Bally®　詳しくはお電話下さい
☎03-3582-0859

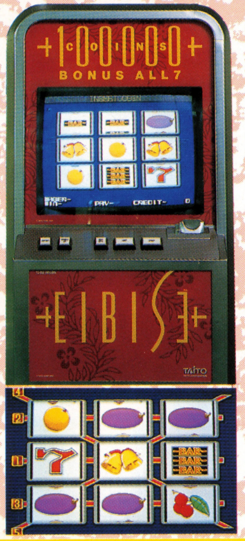
バーリーサービス株式会社
BALLY SERVICE CO.,LTD.

本　　社　大阪市中央区高津２丁目７番３号
2-7-3, KOZU CHUO-KU OSAKA
〒542 電話 06(213)5255(代表)
FAX 06(211)7375
東京支社　東京都港区東麻布３丁目８番10
〒106 電話 03(3582)0857(代表)
FAX 03(3582)4735

☆テレックス：J24523 BALLY POND ☆振込銀行：住友銀行日本一支店　当座番号 270270

キャッチ・ザ・ハート ──
TAITO

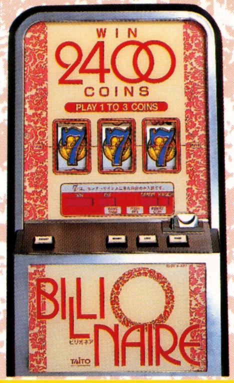
興奮,興奮,また興奮のスロットマシン


100000 COINS
BONUS ALL7
EIBIS
TAITO

エイビス

●18インチ高解像度モニター使用。●8ラインデュアルタイプで16BETまで可能。
仕様■サイズ：幅520mm×奥行605mm×高さ1650mm／重量：125kg／消費電力150W／最大消費電流：3.8A／モニターサイズ：18インチ／認可番号：▽95-4272

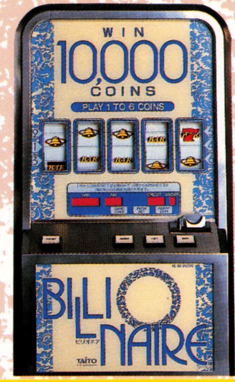
本格的スロットマシンにチャレンジ!!


WIN 2400 COINS
PLAY 1 TO 3 COINS
BILLIONAIRE
ビリオネア
TAITO

ビリオネア 3リール

●3リール、1ライン3コインマルチのメカスロットゲーム。
仕様■サイズ：幅520mm×奥行605mm×高さ1650mm／重量：105kg／消費電力：105W／最大消費電流：5.8A／認可番号：▽91-39129

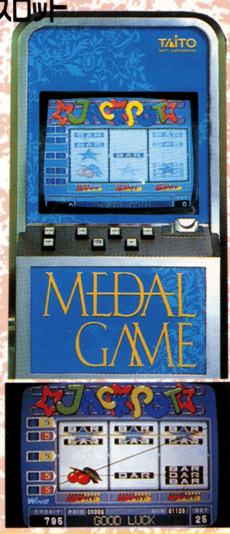
興奮もさらにグレードアップ!!


WIN 10,000 COINS
PLAY 1 TO 6 COINS
BILLIONAIRE
ビリオネア
TAITO

ビリオネア 5リール

●5リール6ライン3コインデュアルタイプのメダルゲーム。
仕様■サイズ：幅520mm×奥行605mm×高さ1650mm／重量：105kg／消費電力：105W／最大消費電流：5.8A／認可番号：▽91-39129

最大10,000枚のTVスロット

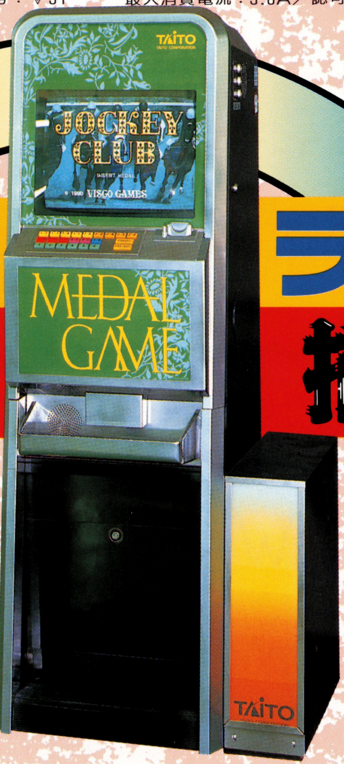

TAITO
MEDAL GAME
GOOD LUCK

ベガス37

●3リール10コイン5ラインのTVスロットゲーム。
仕様■サイズ：幅520mm×奥行605mm×高さ1650mm／重量：125kg／消費電力150W／最大消費電流：3.8A／モニターサイズ：18インチ／認可番号：▽95-4272

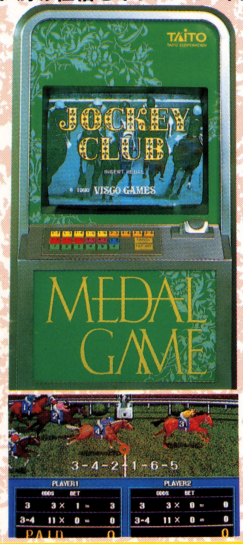
メダルゲーム ラインナップ

おんなじ顔で 揃いぶみ!!


TAITO
JOCKEY CLUB
VISGO GAMES
MEDAL GAME
TAITO

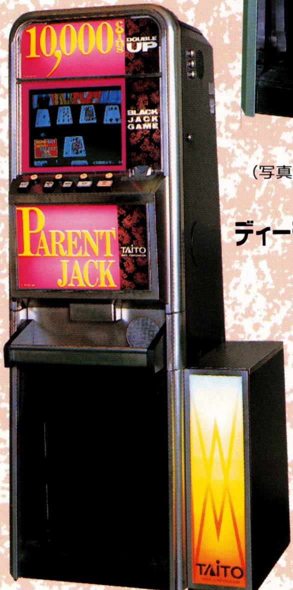
（写真はジョッキークラブです。FLボックスはオプションです。）

馬場や馬の性格をキャッチして高配当

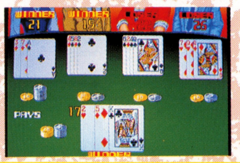

TAITO
JOCKEY CLUB
VISGO GAMES
MEDAL GAME
3-4-2-1-6-5
PLAYER1
PLAYER2
PAID

ジョッキークラブ

●馬の状態が表示される本格的競馬ゲームです。●馬場状態（良馬場・重馬場・不良
仕様■サイズ：幅520mm×奥行605mm×高さ1650mm／重量：125kg／消費電力：150W／最大消費電流：3.8A／モニターサイズ：18インチ／認可番号：▽95-4272


10,000
DOUBLE UP
BLACK JACK GAME
PARENT JACK
TAITO

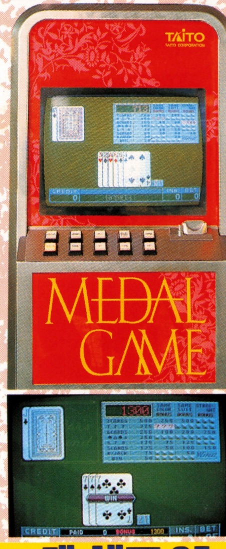
ディーラー気分が味わえるブラックジャック!!



ペアレントジャック

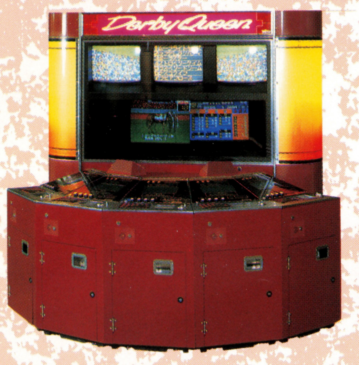
●15インチ高解像度モニター使用。鮮明で見やすい絵柄です。
仕様■サイズ：幅520mm×奥行520mm×高さ1620mm／重量：120kg／消費電力：150W／最大消費電流：2.3A／モニターサイズ：15インチ／認可番号：▽95-3259

頭で勝負!親にプレッシャーをかけろ!


TAITO
MEDAL GAME
CREDIT
PAID
BONUS
WIN

ベガス21

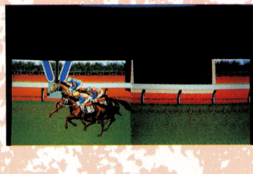
●104枚の2組のカードを使用。ブラックジャックを基本にしたゲームです。
仕様■サイズ：幅520mm×奥行605mm×高さ1650mm／重量：125kg／消費電力：150W／最大消費電流：3.8A／モニターサイズ：18インチ／認可番号：▽95-4272

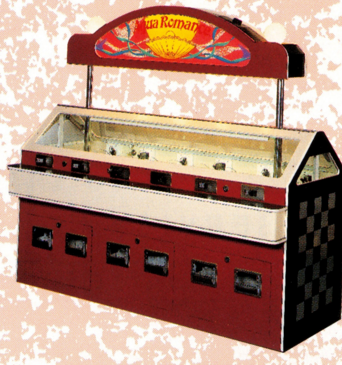

Derby Queen

ダービーの興奮が鮮烈に駆け巡る。

ダービークイーン

●業界初!! 4レース先までBET可能。●
仕様■サイズ：幅2294mm×奥行2070mm×高さ2100mm／重量：631kg／消費電力：750W／最大消費電流：13.8A／モニターサイズ：18インチ（×3）25インチ（×2）／認可番号：▽95-4311



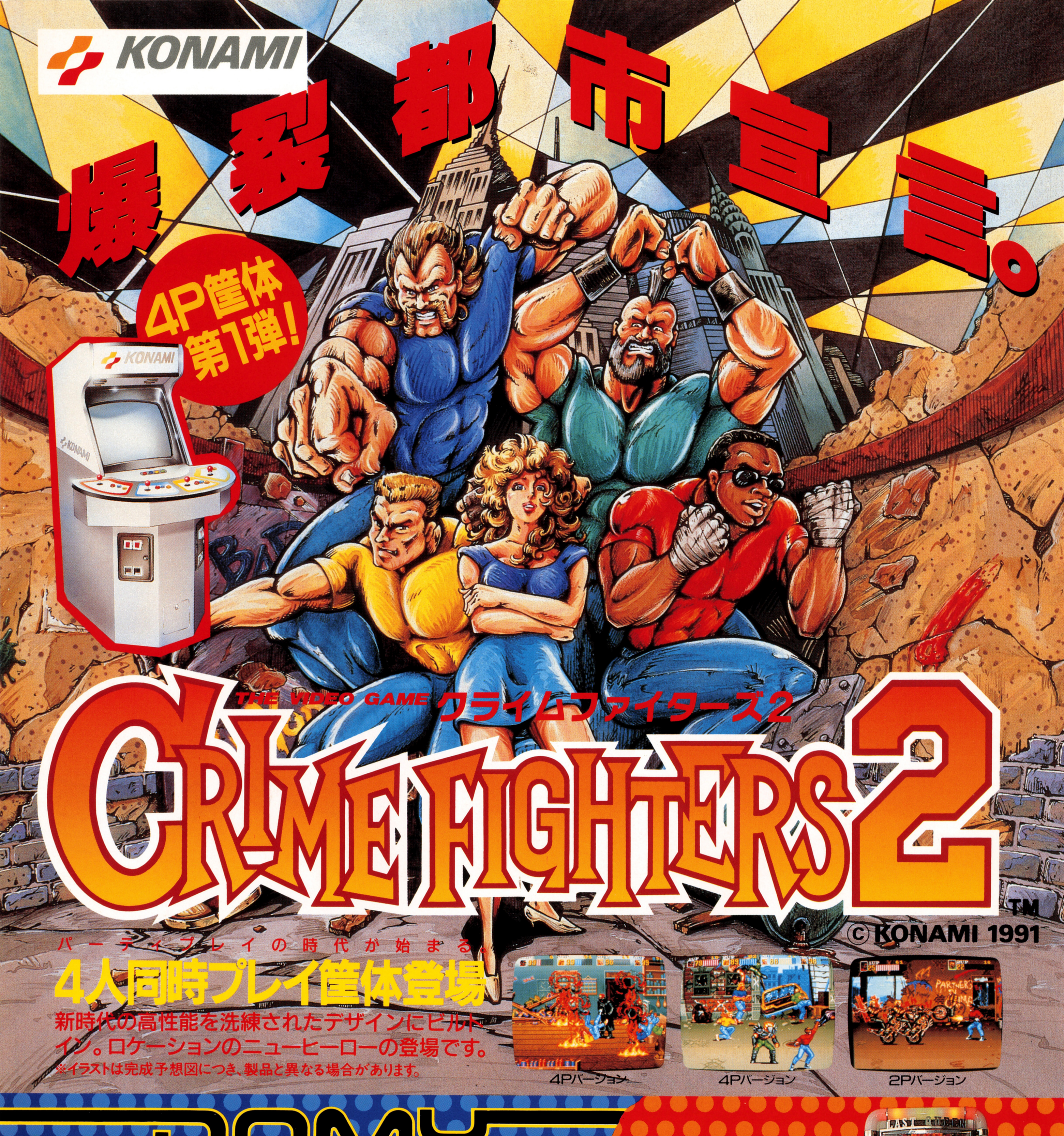

Aqua Romance

メダルを落としてエキサイティング!!

アクアロマンス

●メダル投入口が12ヶ所。大勢の人が楽しめるプッシャーゲームです。●華やかなイ
仕様■サイズ：幅2150mm×奥行1090mm×高さ1960mm／重量：365kg／消費電力：1050W／最大消費電流：10A／認可番号：▽91-41723

株式会社タイトー
本 社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
TEL：(03)3222-4888（大代表）
©TAITO CORP. 1991


KONAMI
爆裂都市宣言。
4P筐体第1弾!
KONAMI
THE VIDEO GAME クライムファイターズ2
CRIME FIGHTERS 2™
© KONAMI 1991

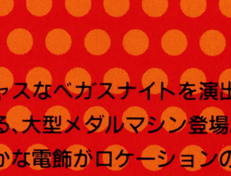
パーティプレイの時代が始まる。

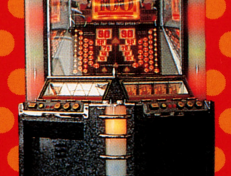
4人同時プレイ筐体登場

新時代の高性能を洗練されたデザインにビルトイン。ロケーションのニューヒーローの登場です。

※イラストは完成予想図につき、製品と異なる場合があります。

4Pバージョン


4Pバージョン


2Pバージョン

DOMY™ Jr.

© KONAMI 1991

ドーミージュニア

コンパクト、高性能で大好評のドーミー筐体にコストパフォーマンスに優れたJr.が登場。独立スピーカーボックスの採用など、最新の技術が満載されています。

ゴージャスなベガスナイトを演出する、大型メダルマシン登場。華やかな電飾がロケーションのイメージアップを約束いたします。

ラストクイーン

LAST QUEEN™

© KONAMI 1991

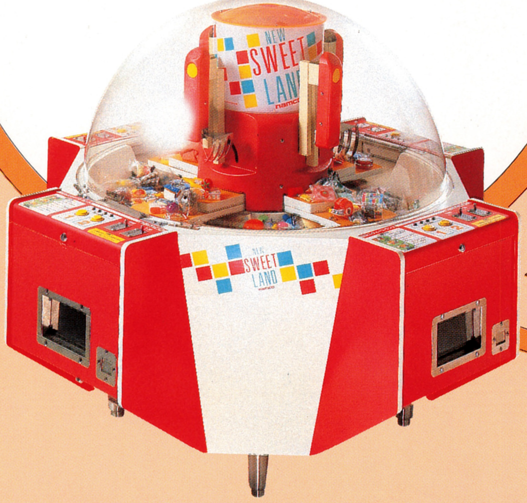
コナミ株式会社

東京本社・サービスセンター 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL.03(3264)5678
大阪支店・サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL. 06(334)0335
札幌営業所 〒060 北海道札幌市中央区北1条西5-2-9 TEL.011(232)3778
福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2-8-30 TEL.092(715)2367

ニュー スウィートランド

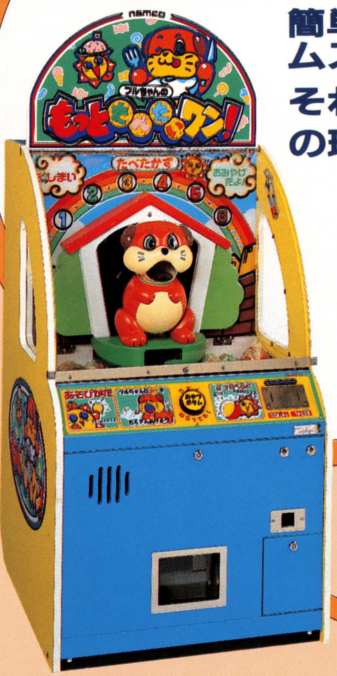
あい変わらず、好感度ナンバー1！

仕様
- 寸法：W1,380×D1,380×H1,180(㎜)
- 重量：130kg
- 消費電力：61W
- ▽91-42375


NEW SWEET LAND
namco
NEW SWEET LAND

ブルちゃんの もっとたべたいワン！

簡単だけど ムズカシイ？ それが高インカムの理由（わけ）


namco
ブルちゃんの
もっとたべたいワン!
たべたかず
おしまい
おみやげだよ!
1
2
3
4
5
6
あそびかた

仕様
- 寸法：W640×D740×H1,465(㎜)(看板含む)
- 重量：70kg
- 消費電力：48W
- ▽91-34315

(直流電源装置使用)

夏休み!!

好評発売中!!

ちびまる子ちゃん 景品セット

- 松　¥26,800円(1,030個)
- 竹　¥22,800円(75φカプセル230個)
- 梅　¥15,800円(75φカプセル230個)

※写真は「松セット」です。

ちびまる子ちゃん
Chibi Maruko chan

©S.M/C/N.A 1990

※表示価格は消費税抜きの価格です。

伝統工芸品

しあわせの素「純金箔セット」

100個入り　¥29,800円

仕様	内容
小瓶サイズ：42×23(㎜)	純金箔(最上級一号金箔) 純度　97.66% 重量　約23㎎

人気爆発！ 売上倍増！

namco

「遊び」をクリエイトする——
株式会社 ナムコ

本　社　〒146 東京都大田区矢口2-1-21　TEL 03(3756)2311(大代)
販売部(東京)〒146 東京都大田区多摩川2-8-5　TEL 03(3756)2311(大代)
(大阪)〒564 大阪府吹田市江の木町20-10　TEL 06(338)3511(代)
(福岡)〒812 福岡県福岡市博多区比恵町20-23　TEL 092(474)5605(代)

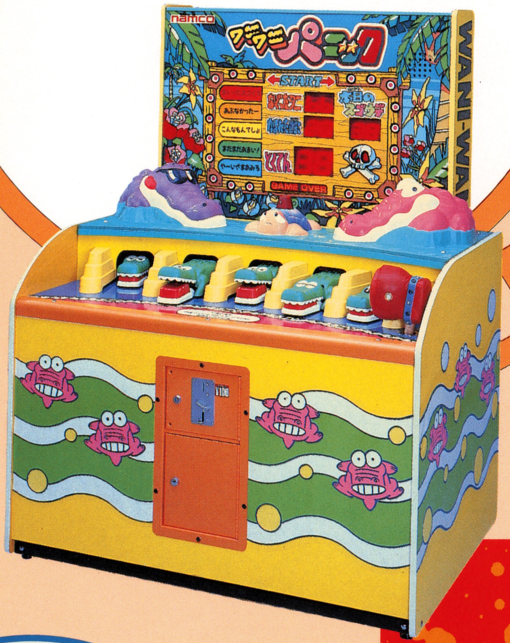
※仕様は予告なく変更される場合がありますので、予めご了承下さい。

©1991 NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED

ワニワニパニック

激打勝負の体汗マシーン

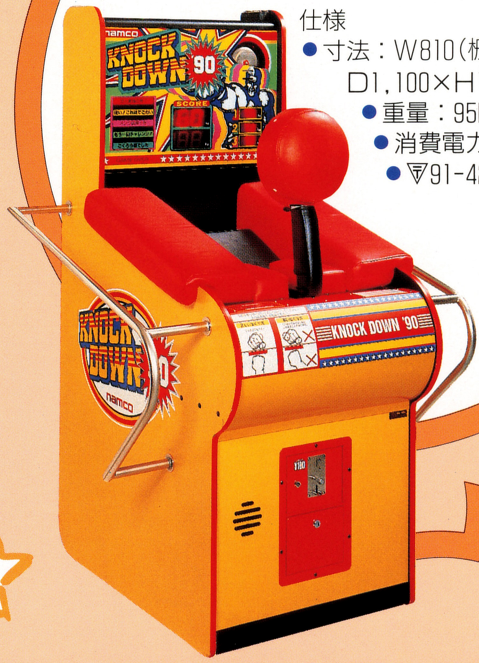
仕様
- ● 寸法：W1,130×D850×H1,450(㎜) ● 重量：130kg
- ● 消費電力：144W ● ▽91-38011(直流電源装置使用)


namco
ワニワニパニック
WANI-WANI
START
GAME OVER

ノックダウン'90

一発勝負の熱血マシーン

仕様
- ● 寸法：W810(柵取付時1,120)×D1,100×H1,790(㎜)
- ● 重量：95kg
- ● 消費電力：41W
- ● ▽91-42948


namco
KNOCK DOWN '90
SCORE
KNOCK DOWN '90
KNOCK DOWN
namco

もうすぐ

通信機能付　第5弾!!

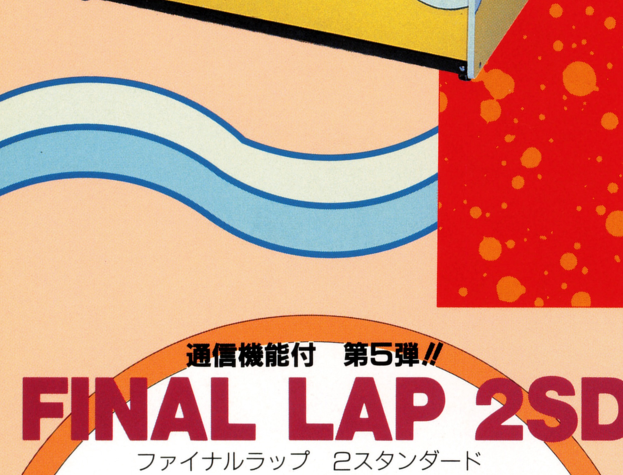
FINAL LAP 2SD

ファイナルラップ　2スタンダード

インカム・ランキングぶっちぎり独走中！

年内発売予定
FL3(仮称)開発順調!!　新コースも決定しました。

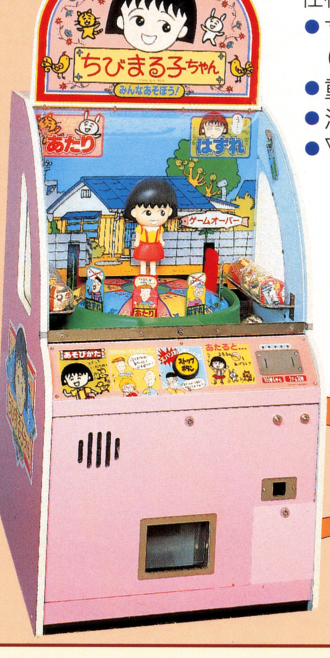
仕様 ● 寸法：W1,230×D1,610×H1,850(㎜)
● 重量：200kg ● 消費電力：175W ● ▽95-3991

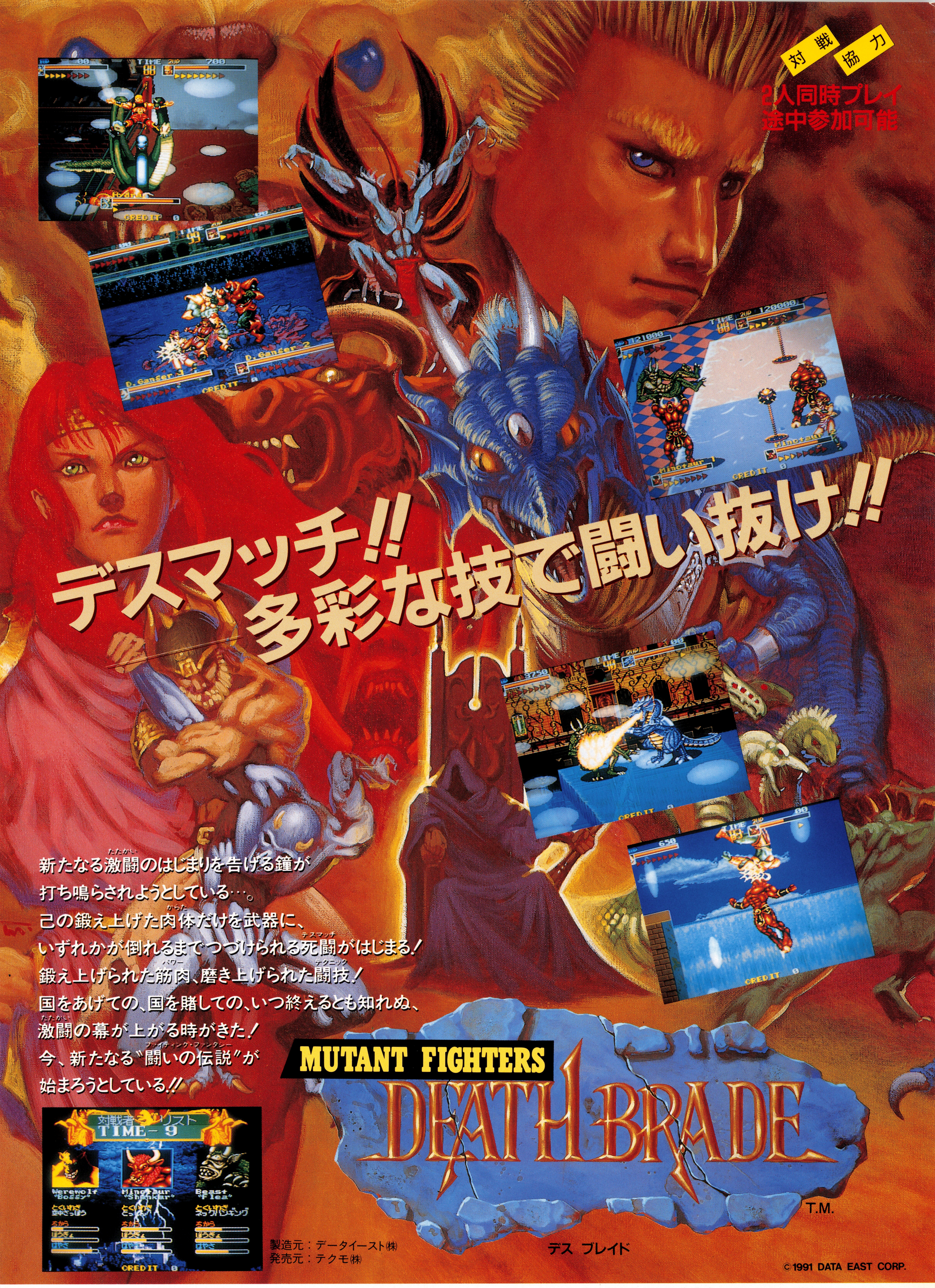

FINAL LAP
FINAL LAP
namco
F1
1
2

※最高4台8シートまで
接続可能です。

ちびまる子ちゃん みんなあそぼうっ!

仕様
- ● 寸法：W640×D735×H1,490(㎜)(看板含む)
- ● 重量：70kg
- ● 消費電力：48W
- ● ▽91-34315(直流電源装置使用)


namco
ちびまる子ちゃん
みんなあそぼう!
あたり
はずれ
ゲームオーバー
あそびかた

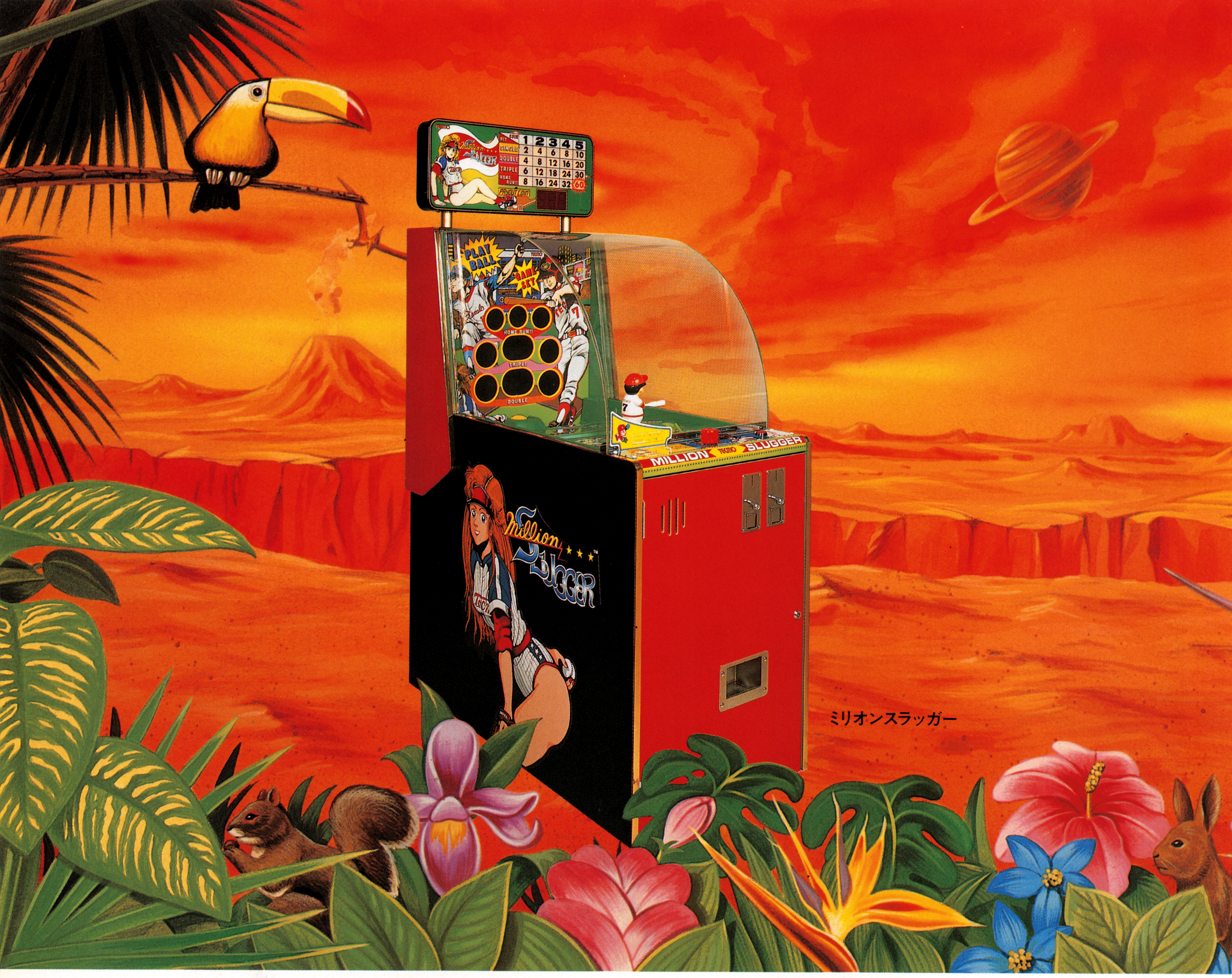

対戦
協力
2人同時プレイ
途中参加可能
デスマッチ!!
多彩な技で闘い抜け!!
対戦者リスト
TIME－9
Werewolf "Bossy"
Minotaur "Shenkar"
Beast "Flea"
CREDIT 0
MUTANT FIGHTERS
DEATH BRADE
T.M.
デス ブレイド

新たなる激闘（たたかい）のはじまりを告げる鐘が
打ち鳴らされようとしている…。
己の鍛え上げた肉体（からだ）だけを武器に、
いずれかが倒れるまでつづけられる死闘（デスマッチ）がはじまる！
鍛え上げられた筋肉（パワー）、磨き上げられた闘技（テクニック）！
国をあげての、国を賭しての、いつ終えるとも知れぬ、
激闘（たたかい）の幕が上がる時がきた！
今、新たなる〝闘いの伝説（ファイティング・ファンタシー）〟が
始まろうとしている!!

製造元：データイースト㈱
発売元：テクモ㈱

©1991 DATA EAST CORP.

DECO データイースト株式会社
本　社：〒167 東京都杉並区荻窪 5－11－17 ☎03-3392-4151
営業部：〒167 東京都杉並区南荻窪 4－41－10 ☎03-3331-5441
サービスセンター：〒260 千葉市新港 219－－6 ☎(0472)47-5725
大阪営業所：〒550 大阪市西区京町堀2－14－22兼吉ビル ☎(06) 448-8601
福岡営業所：〒812 福岡市博多区博多駅東3-1-4 タカ福岡ビル3F ☎(092)474-0120
DATA EAST USA, INC.：1850 Little Orchard Street San Jose, California 95125, U.S.A.


Million Slugger
MILLION TECMO SLUGGER
PLAY BALL
HOME RUN!!
TRIPLE
DOUBLE

ミリオンスラッガー

ハイテク ワンダーランド

時間と空間を超えた楽しさ。夢あふれるファンタジー。好奇心を刺激するエキサイティングなシーンも、テクモならお手のもの。ハイテクノロジーを駆使して、大人も子供も夢中にさせる、ビッグ・エンターテイメントをつくります。 テクモは、企画から、設計、施工まで、総合的なプロデュースによって、スリルと感動をクリエイト。時代の感性をとらえた、新鮮で高感度なアミューズメントをお届けします。

バスケットチャンス

ファンキーパンチョ

ボーラーローラー

ミスターバットマン

TECMO

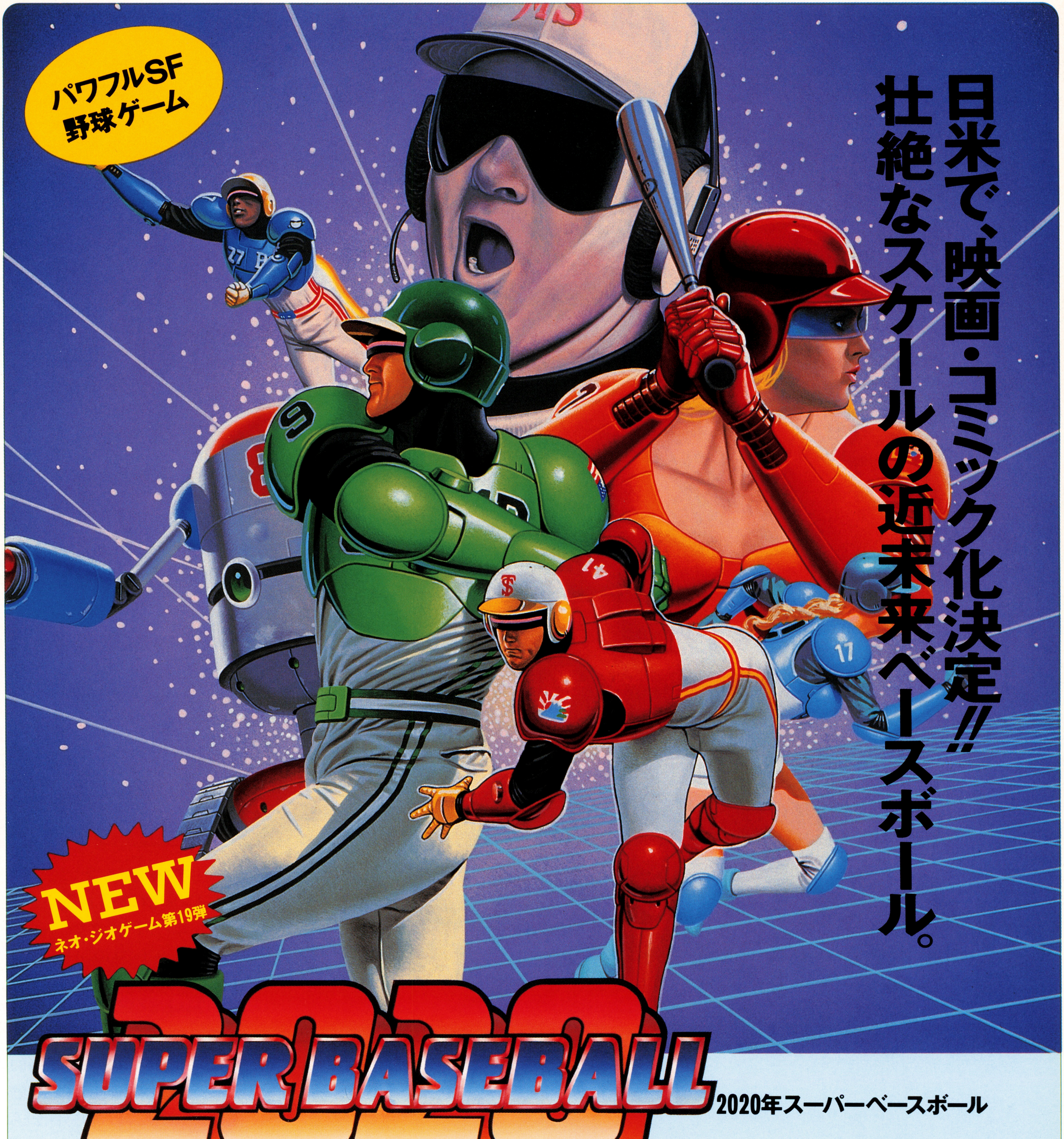
テクモ株式会社

TECMO,LTD.

お問い合わせは

本社：〒102 東京都千代田区
九段北4丁目1番34号
TEL.03(3222)7620・FAX.03(3222)7629
TECMO, LTD. 4-1-34, Kudan kita,
Chiyoda-ku, Tokyo, 102, Japan.
Phone:03(3222)7630, FAX:03(3222)7629
Telex:J27174 TECMO

実用新案出願中 「NEO・GEO」、「MVS」はSNKの登録商標です。 © 1991 SNK CORP.

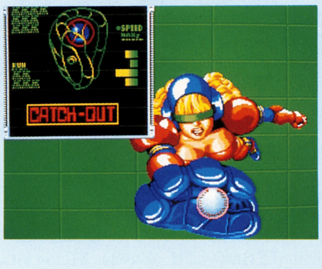

パワフルSF
野球ゲーム
NEW
ネオ・ジオゲーム第19弾

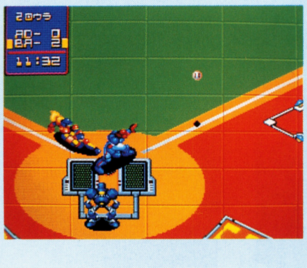
日米で、映画・コミック化決定!!
壮絶なスケールの近未来ベースボール。

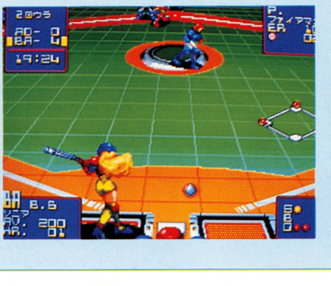
SUPER BASEBALL 2020™

2020年スーパーベースボール

●従来の野球ゲームにない未来感覚あふれるグラフィックとハデな演出。●個性的なスター揃いの全12チーム。女性のみ、ロボットのみのチームあり。●わかりやすい新ルールでスケールアップ。ファウルゾーンを最小に設定しスピーディーな試合進行。●戦力強化が可能な賞金制を採用し、継続性アップ。


SPEED
RUN
CATCH-OUT


2回ウラ
AO- 0
BA- 2
11:32


2回ウラ
AO- 0
BA- 4
19:24
B.6
200

続々ネオ・ジオソフト!

低価格ソフトで好評「ネオ・ジオMVS」。今後も販売価格26,000円～最高36,000円を上限に高インカムゲームをご提供します。

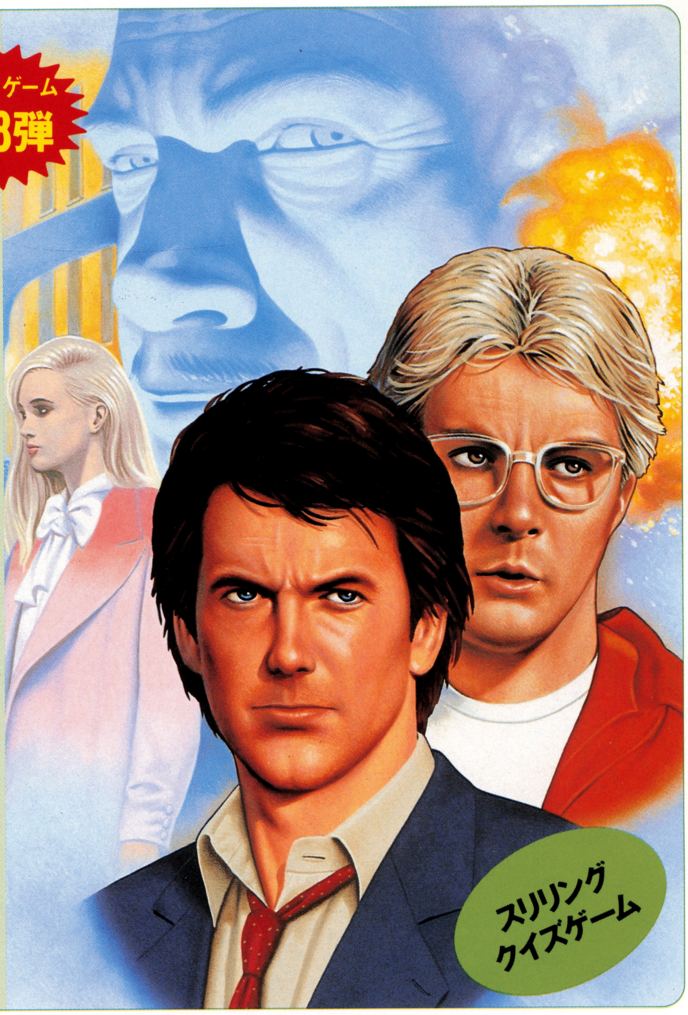
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」™

The Future Is Now
SNK

ネオ・ジオゲーム
第18弾

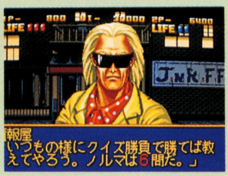
クイズ大捜査線™

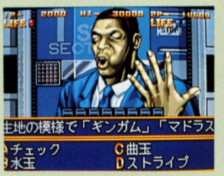
2P同時プレイ・途中参加可能

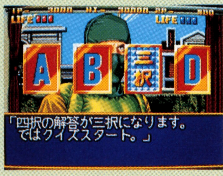

スリリング
クイズゲーム

2つのストーリー、スゴロクモードを一挙に搭載。

●厳選されたクイズ、豊富な問題数で手ごたえ十分。●動く、しゃべる。迫力のビジュアルシーン多数、イベント続出。●ドラマチックなストーリーモードは2話から選択。テンポのよいシナリオと場面展開でプレイヤーを魅了します。●2人で競うことのできるスゴロクモードは、これまでにないスリリングなゲーム進行。


報屋
いつもの様にクイズ勝負で勝てば教えてやろう。ノルマは6問だ。」


生地の模様で「ギンガム」「マドラス
チェック
水玉
C曲玉
Dストライプ



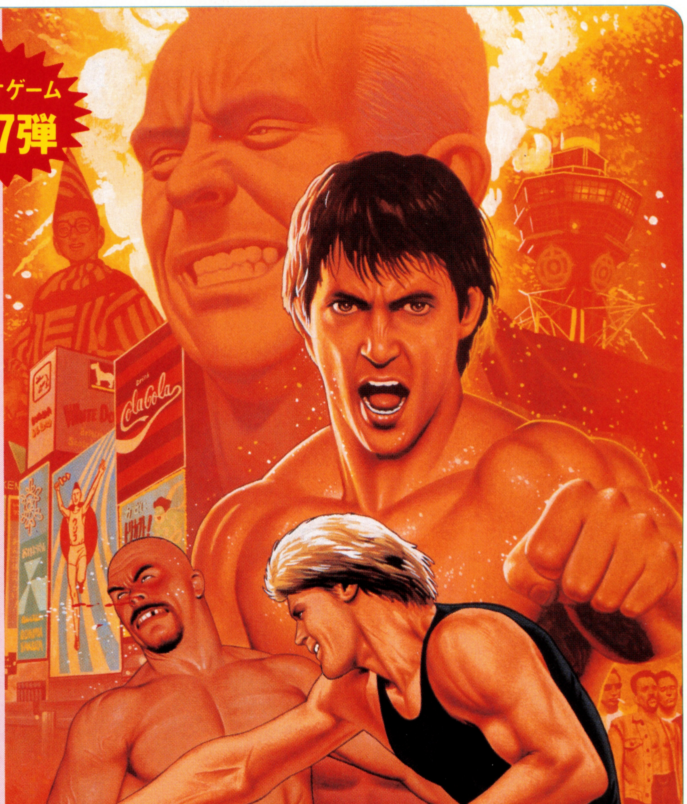
「四択の解答が三択になります。
ではクイズスタート。」

ネオ・ジオゲーム
第17弾

Burning FIGHT™

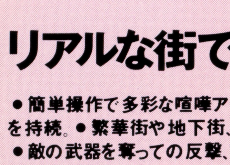
2P同時プレイ・途中参加可能

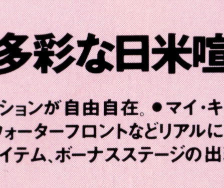
バーニングファイト

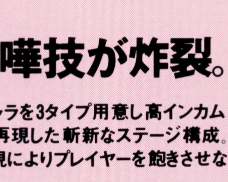

エキサイティング
アクションゲーム

リアルな街で多彩な日米喧嘩技が炸裂。

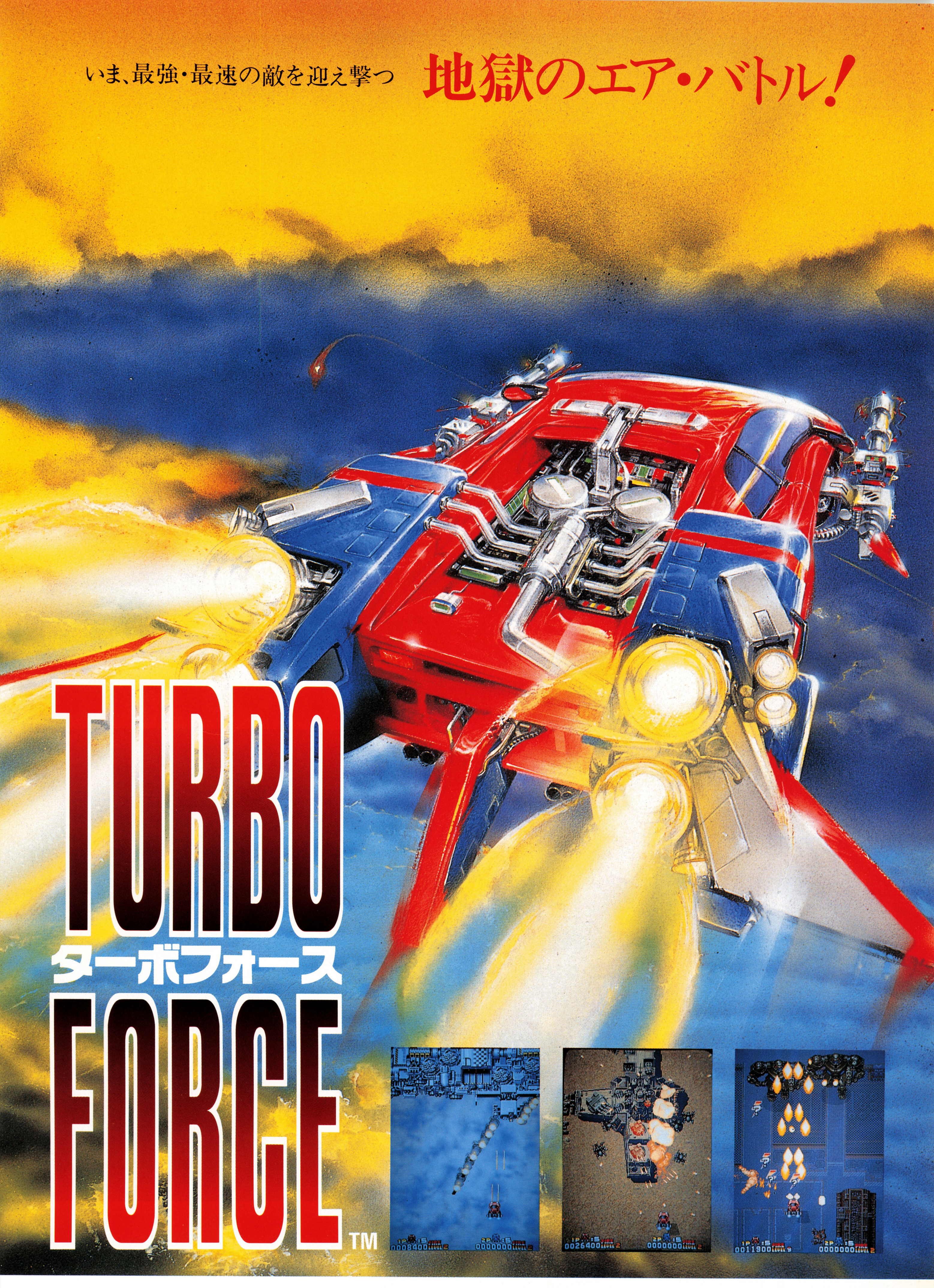
●簡単操作で多彩な喧嘩アクションが自由自在。●マイ・キャラを3タイプ用意し高インカムを持続。●繁華街や地下街、ウォーターフロントなどリアルに再現した斬新なステージ構成。●敵の武器を奪っての反撃、アイテム、ボーナスステージの出現によりプレイヤーを飽きさせないゲーム展開。





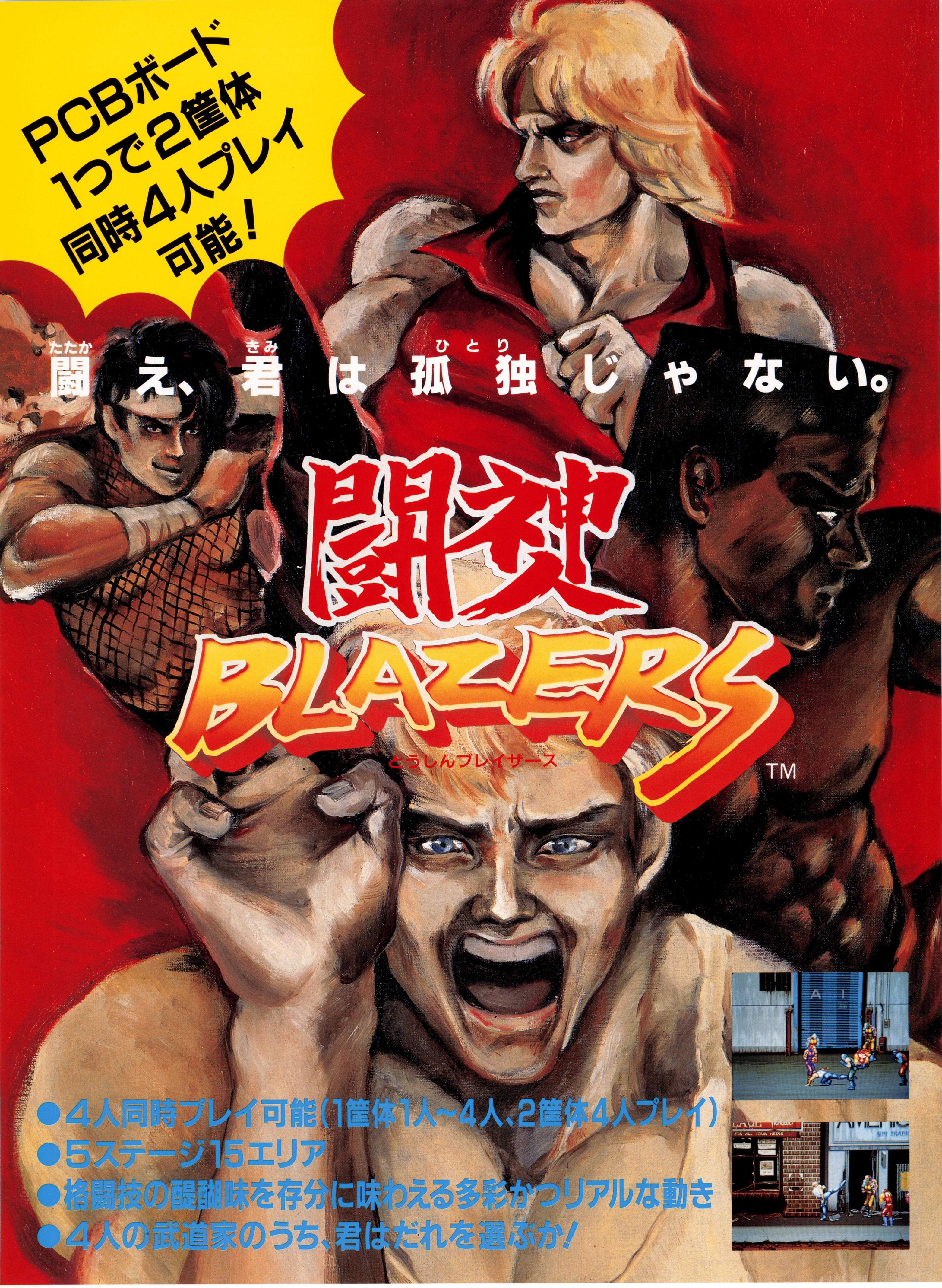


株式会社　エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8　TEL. 06(338) 7007 FAX. 06(338) 7150
営業本部 〒144 東京都大田区東蒲田2-2-12　TEL. 03(3733)1122 FAX. 03(3733)1139
18-8 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.


いま、最強・最速の敵を迎え撃つ
地獄のエア・バトル！
TURBO
ターボフォース
FORCE™
1P :5 0008400 LEVEL 2
2P :5 0000000 LEVEL 2
1P :5 0026400 LEVEL 2
2P :5 0000000 LEVEL 2
1P :5 0011900 LEVEL 9
2P :5 0000000 LEVEL 2

ビデオシステム株式会社

本　　社　〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL 075-723-0358(代)・FAX 075-723-0368
東京営業所　〒108 東京都港区芝5-11-2 橋本ビル2F TEL 03-3452-5677 ・FAX 03-3452-5520



PCBボード
1つで2筐体
同時4人プレイ
可能！

闘（たたか）え、君（きみ）は孤独（ひとり）じゃない。

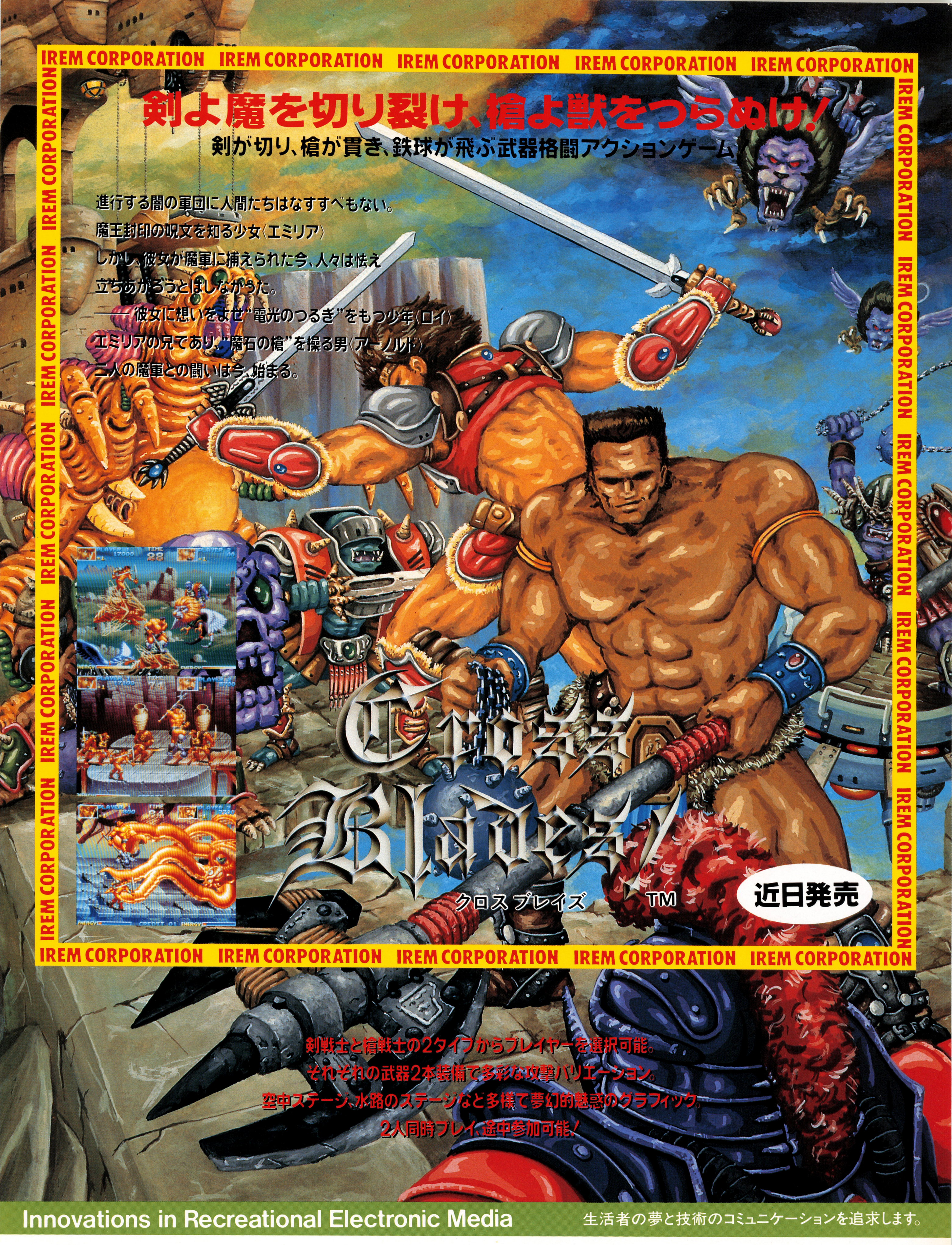
闘神 BLAZERS

とうしんブレイザース

TM

- ●4人同時プレイ可能（1筐体1人~4人、2筐体4人プレイ）
- ●5ステージ15エリア
- ●格闘技の醍醐味を存分に味わえる多彩かつリアルな動き
- ●4人の武道家のうち、君はだれを選ぶか！

ビデオシステム株式会社
本　　社　〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL 075-723-0358㈹・FAX 075-723-0368
東京営業所　〒108 東京都港区芝5-11-2 橋本ビル2F TEL 03-3452-5677 ・FAX 03-3452-5520


IREM CORPORATION IREM CORPORATION IREM CORPORATION IREM CORPORATION IREM CORPORATION
Cross Blades!
クロスブレイズ
TM
近日発売

剣よ魔を切り裂け、槍よ獣をつらぬけ！

剣が切り、槍が貫き、鉄球が飛ぶ武器格闘アクションゲーム

進行する闇の軍団に人間たちはなすすべもない。
魔王封印の呪文を知る少女〈エミリア〉
しかし、彼女が魔軍に捕えられた今、人々は怯え
立ちあがろうとはしなかった。
――彼女に想いをよせ"電光のつるぎ"をもつ少年〈ロイ〉
エミリアの兄であり、"魔石の槍"を操る男〈アーノルド〉
二人の魔軍との闘いは今、始まる。

剣戦士と槍戦士の2タイプからプレイヤーを選択可能。
それぞれの武器2本装備で多彩な攻撃バリエーション。
空中ステージ、水路のステージなど多様で夢幻的魅惑のグラフィック。
2人同時プレイ、途中参加可能！

Innovations in Recreational Electronic Media

生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

IREM CORPORATION
アイレム株式会社

本　　社（〒550）大阪市西区阿波座2-2-18 西本町川渕・住生ビル13F ☎(06)535-1060（代表）
東京販売所（〒106）東京都港区南麻布3-19-23 オーク南麻布ビル ☎(03)3442-3081（代表）
Nishihommachi-kawabuchi Sumitomoseimei Bldg., 2-18 Awaza, 2-Chome, Nishi-ku, Osaka 550, JAPAN.
☎(06)535-4885 FAX：(06)535-1710 TELEX：J63074 IREM

© 1991 IREM CORP.

マシーンよ、鈴鹿の風になれ。

1990年、7月。熱い歓声が渦のようになり、鈴鹿をつつんだ。風を切るライダーたち、応援するギャラリーたちは、まるでライブコンサートのように、ひとつの夢のために青春を燃やした。そのドラマの中で、チームアイレムがベストをつくし完走する姿があった。

irem

TEAM IREM

Innovations in Recreational Electronic Media

ゲームでも、レースを楽しみたい。

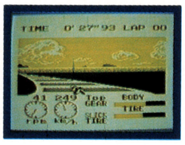
PC Engine

だましい
レーシング魂™

近日発売予定! 予価7,000円

ゲームボーイ™ソフト

対戦型
1人でも遊べます

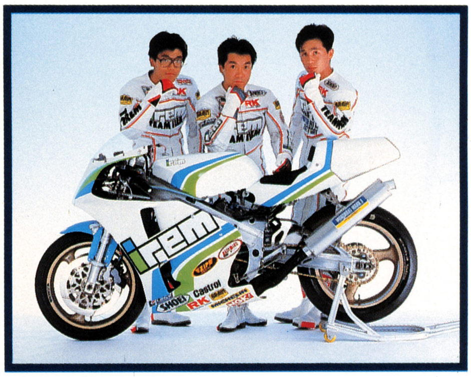

TIME 0' 27"93 LAP 00
41
249
Top GEAR
rpm
km/h
SLICK TIRE
BODY
TIRE

好評発売中　定価3,500円（税込）

ゲームボーイ™は任天堂の商標です。

1990年のドラマが終った瞬間から、チームアイレムは新しい戦いへの準備にかかった。それが、今年、7月、鈴鹿レース。いっそう高まった精神をベースに、マシーン、ライダーは、ひとつのチームとなり、大いなるチャレンジドラマに、すべてをぶつけるのだ。

irem
IREM CORPORATION

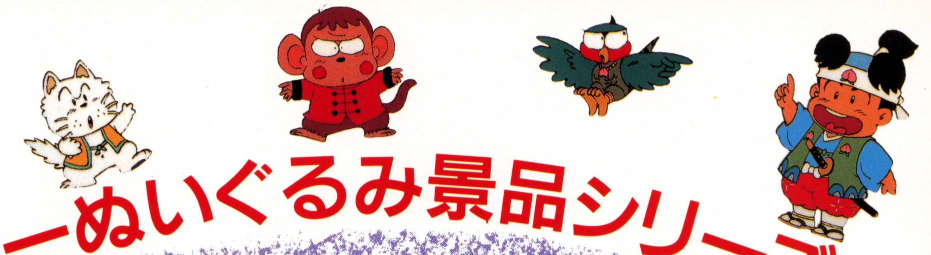


チームアイレム

鈴鹿8時間耐久レース
●7月26日金27日土 公式予選
●7月28日日 決勝

TVでおなじみ

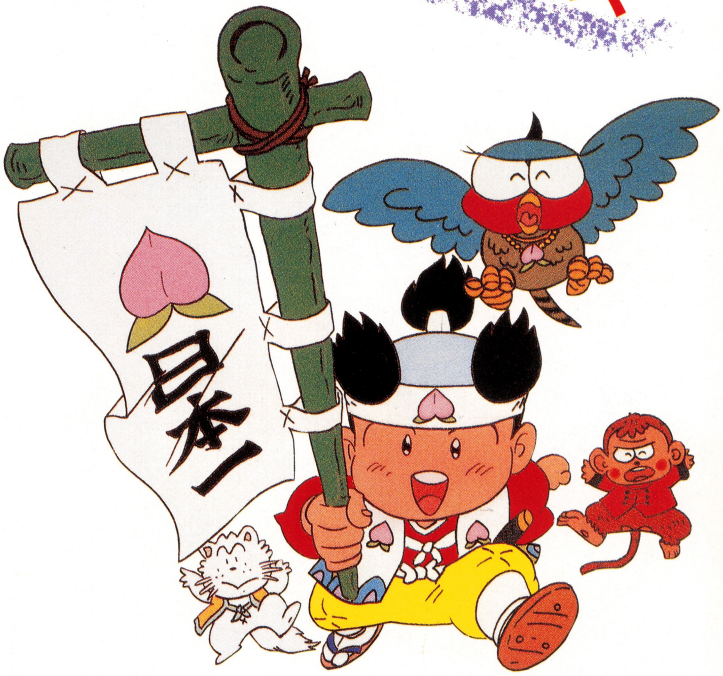
人気キャラクターぬいぐるみ景品シリーズ



桃太郎伝説シリーズ

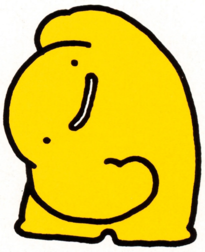
桃太郎・いぬ・さる・きじ

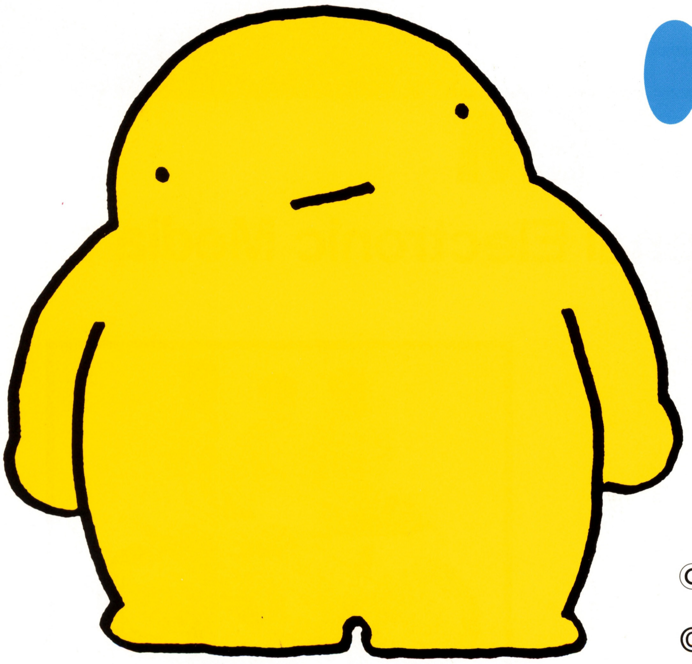
©IREM CORP.
©I&S・ナック・さくま

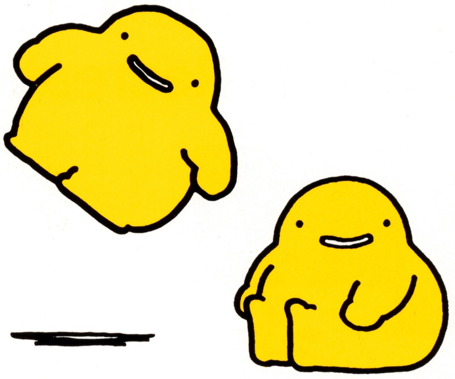


ぬ〜ぼ〜シリーズ

NOOBOW







ただ今制作中!!

©IREM CORP.

© NOOBOW PRODUCTIONS.

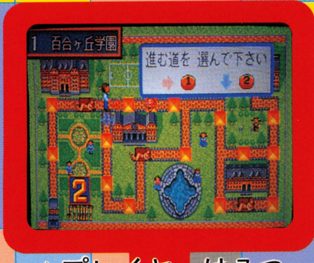
Innovations in Recreational Electronic Media　生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

IREM CORPORATION
アイレム株式会社

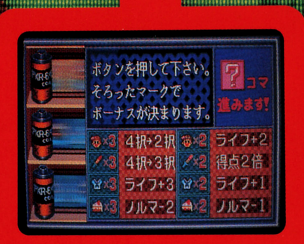
本　　社　(〒550)大阪市西区阿波座2-2-18 西本町川渕・住生ビル13F　☎(06)535-1060(代表)
東京販売所　(〒106)東京都港区南麻布3-19-23 オーク南麻布ビル　☎(03)3442-3081(代表)
Nishihommachi-Kawabuchi Sumitomoseimei Bldg., 2-18 Awaza, 2-Chome,Nishi-ku, Osaka 550, JAPAN.
☎(06)535-4885 FAX:(06)535-1710 TELEX:J63074 IREM

QUIZ
がくえん パラダイス™

今度のクイズは 刺激的!?

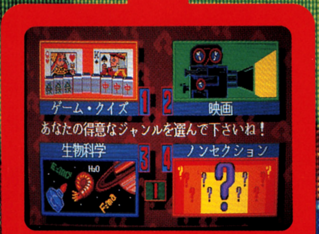

1 百合ヶ丘学園
進む道を 選んで下さい

▲プレイヤーは7つの女子校を制覇していきます。

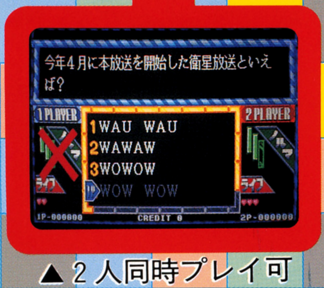

ボタンを押して下さい。
そろったマークで
ボーナスが決まります。
?コマ進みます!

×3 4択→2択
×3 4択→3択
×3 ライフ+3
×3 ノルマ-2
×2 ライフ+2
×2 得点2倍
×2 ライフ+1
×2 ノルマ-1

▲ゲーム進行はすごろくタイプ。ルーレットで毎回ボーナスチャンスがあります。


1 ゲーム・クイズ
2 映画
あなたの得意なジャンルを選んで下さいね！
3 生物科学
4 ノンセクション

▲各学園の最後のコマでは、好きなジャンルで楽しめます。


今年4月に本放送を開始した衛星放送といえば？
1WAU WAU
2WAWAW
3WOWOW
WOW WOW

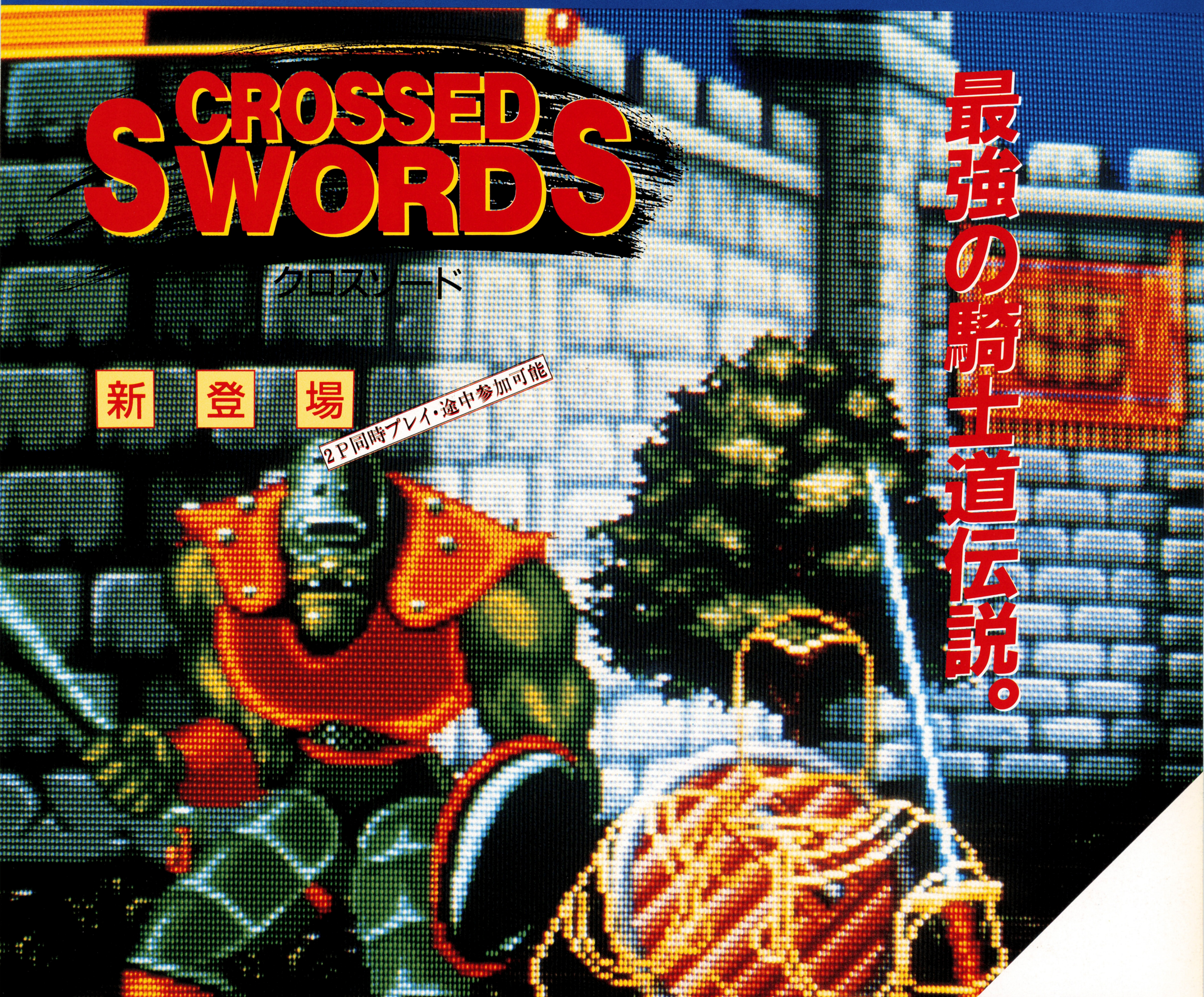
▲2人同時プレイ可能で途中参加OK!!

© NMK 1991

TECMO
テクモ株式会社
TECMO,LTD.
〒102 東京都千代田区九段北4丁目1番34号
TEL.03(3222)7620～3(直通) FAX.03(3222)7629
4-1-34, Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo 102, Japan
Phone:03(3222)7620 Fax:03(3222)7629 Telex:J27174 TECMO

CROSSED SWORDS

クロスソード


新登場
2P同時プレイ・途中参加可能
最強の騎士道伝説。

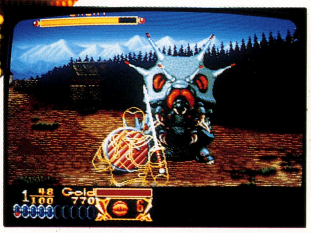
数字だけの戦闘はもう終わった!

リアルバトルRPG登場！火花散る大剣劇！

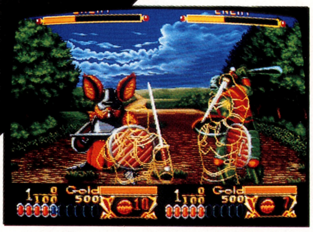
迫りくる強敵に、魔法で反撃逆襲チャンス！

想像世界のRPG戦闘をリアルに再現！

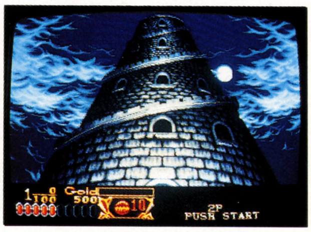
恐怖の帝王、魔界の使者、ナウシズを倒せ！



●主人公の行く手をはばむ巨大な敵続々登場。



●火花を散らし敵を斬る3D画面の白熱戦闘。


2P
PUSH START

●スピーディーに次々と変わるリアルな背景。

開発元
ALPHA
アルファ電子株式会社

埼玉県上尾市愛宕3-2-15 アルファビル
TEL:048(775)2412(代表) FAX.048(775)2198
「NEO-GEO」ROMカセット

「NEO-GEO」はSNKの登録商標です。

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

The Future Is Now
SNK

ジョーが燃える。丹下が叫ぶ。

NEW あしたのジョー伝説

ジョーの獣の血が、リングで、街で、炎のように燃え上がる。

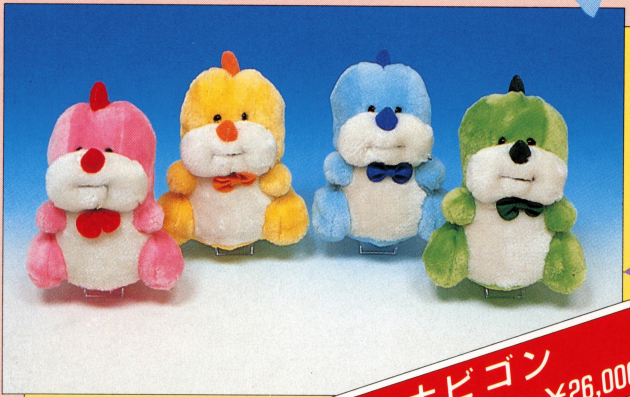
矢吹 丈が新たなる伝説を創るために帰ってきた。あの幾多の名勝負が再びよみがえる。喧嘩ファイトもボクシングテクニックで打ち破れ！ 大興奮必至！

Ⓒエス・エヌ・ケイ Ⓒウエイブ Ⓒちばてつや 原作 高森朝雄／原画 ちばてつや

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

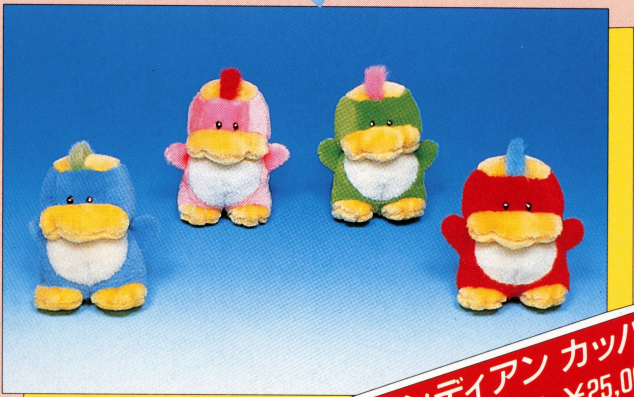
開発元 ㈱ウエイブ 〒532 大阪市淀川区西中島5-9-2 新大阪サンアールビル東館9F TEL 06(305)2113 FAX 06(305)3695
大平技研工業㈱ 〒501-31 岐阜県岐阜市岩井万場44番地 TEL 0582(41)7491 FAX 0582(41)8491
発売元 ㈱エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18－8 TEL 06(338)7007 FAX 06(338)7150

は、ホットな笑顔が集まります。



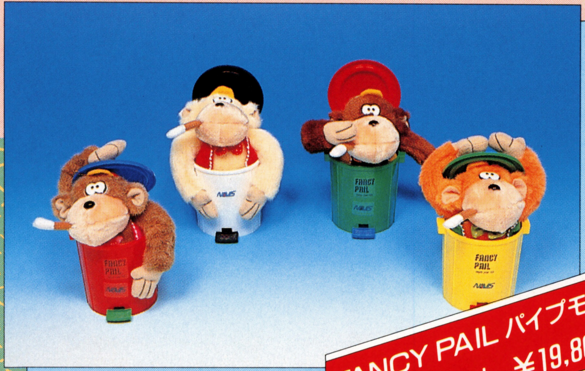
◎ナビスオリジナル
可愛い怪獣

ナビゴン
4種類96個セット ¥26,000



◎モヒカン刈りが
とってもチャーミング!

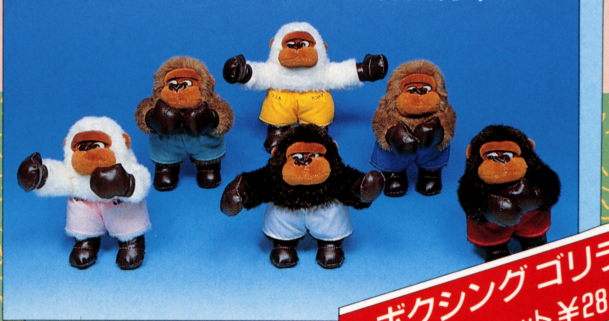
インディアン カッパ
4種類96個セット ¥25,000



◎従来タイプのぬい
ぐるみもあります。

FANCY PAIL パイプモンキー
53個セット ¥19,800

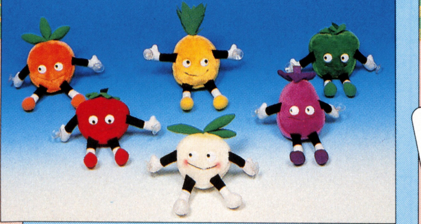
《7月下旬発売予定・予約受付中》



◎世界ヘビー級
タイトルマッチ

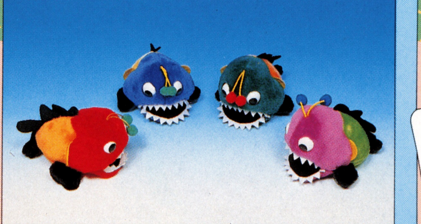
ボクシング ゴリラ
3種類100個セット ¥28,000

◎デザイン一新で、可愛いさ倍増!!



第2ロット
やさい屋さん家族
96個セット ¥24,000
好評発売中

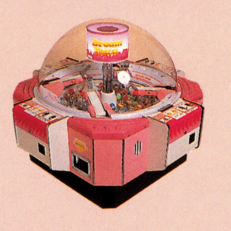
◎魚族の怪獣が4色そろって登場!!



第2ロット
ウオゴン家族
96個セット ¥25,000
好評発売中

景品を最大限に生かす各種プライズ機、クレーン、カーニバル機の取扱いも行います。

ドリームタウン



- バラ景品対応
- 幅1,520×奥行1,520×高さ1,300(㎜)

㈱セガ・エンタープライゼス

ジャンボツインII

- 小物景品対応
- 幅1,000×奥行1,000×高さ1,200(㎜)

大平技研工業㈱

UFOキャッチャーDXII

- ぬいぐるみ対応
- 幅1,680×奥行840×高さ1,970(㎜)

㈱セガ・エンタープライゼス

くるくるハンティング

- カーニバル景品対応
- 幅6,000×奥行4,500×高さ2,700(㎜)

タスコ㈱

ジャンピングコブラ

- カーニバル景品対応
- 幅4,700×奥行4,600×高さ2,500(㎜)

タスコ㈱

オリジナルぬいぐるみの企画製造を承ります。

★上記の表示価格には 送料、消費税は含んでいません。
★景品のセット内容は変更する場合があります。
★ゲーム景品、ゲーム機械のことなら何でもご相談ください。

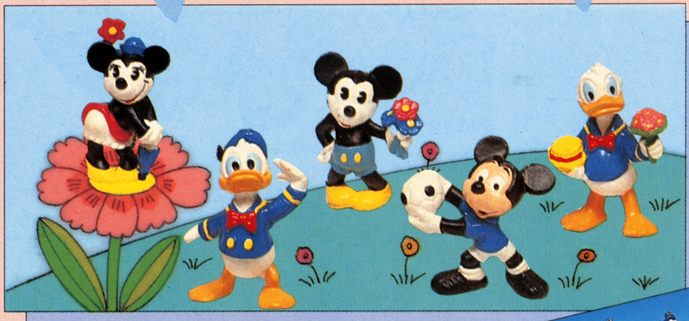
NAVIS INDUSTRY CO., LTD.

ナビス・オリジナルタッグは品質
保証と信頼の安心マークです。
自信を持ってオススメします。

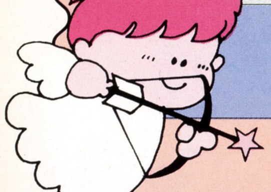
ハートの込もったぬいぐるみに

◎楽しさいっぱいのニューアイテム

キャラクターセット
100個セット ¥18,000



ミッキーマウス
ドナルドダック
キーホルダー
20種類 58個セット



色彩あざやかニューアイテム
バラエティーセット
（UFOキャッチャー用）

愉快で愉しいキャラクターグッズセット！
SPORTS KISS
100個セット

ハイクォリティグッズが勢揃い！
アニマル コインパース
（高級本皮製）

ニューアイテム続々登場！
時計セット
100個セット ¥20,000

キーホルダーのニューアイテム
ジュエリーキーホルダーセット
100個セット ¥18,000

おしゃれのワンポイント
アクセサリーセット
100個セット ¥20,000

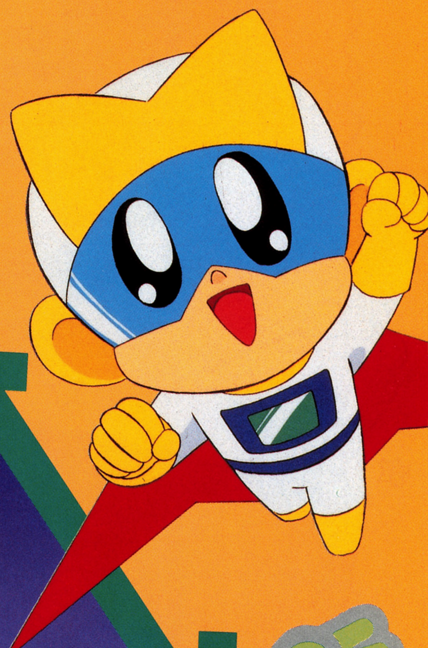
セット名	個数	セット価格	セット名	個数	セット価格
お楽しみセット	100	¥16,000	大奉仕セット	100	¥16,800
各種 ライターセット	100	¥18,000～	ＬＬ セット	45	¥20,000
ブタ三兄弟	60	¥22,800	デラックスセット	100	¥20,000

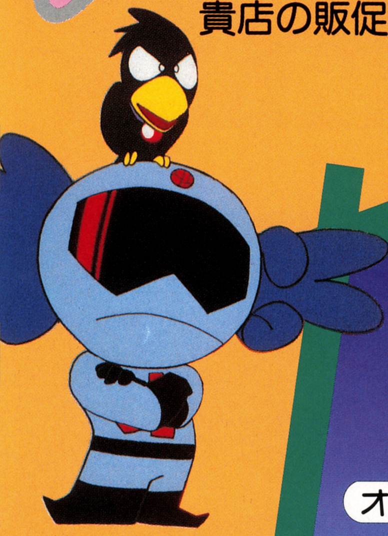
企画製造・総発売元
NAVIS ナビス産業株式会社
本社：〒593 大阪府堺市八田西町2丁21-26
TEL.0722(78)2909 FAX.0722(77)0736
営業所：〒556 大阪市浪速区桜川1丁目1-28三宝ビル

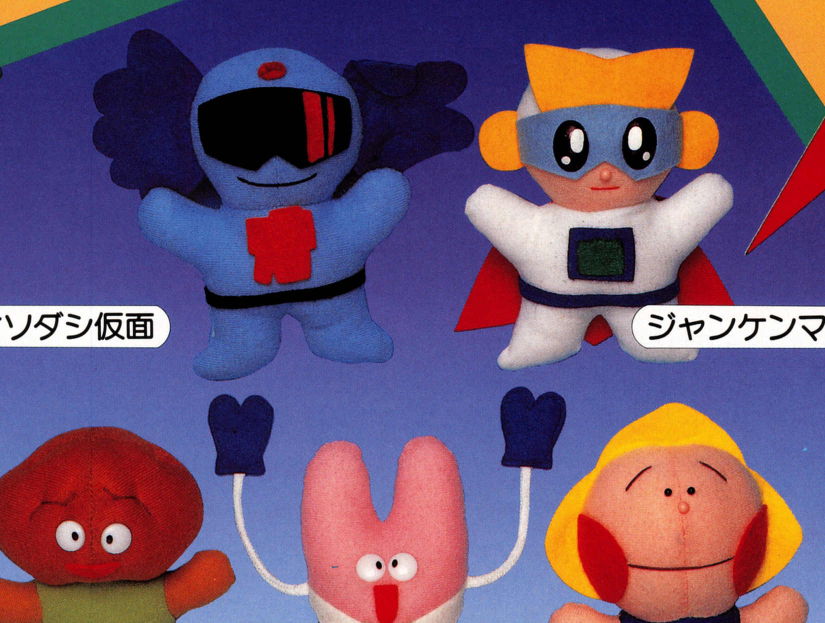
ジャンケンマン

©ビックウエスト

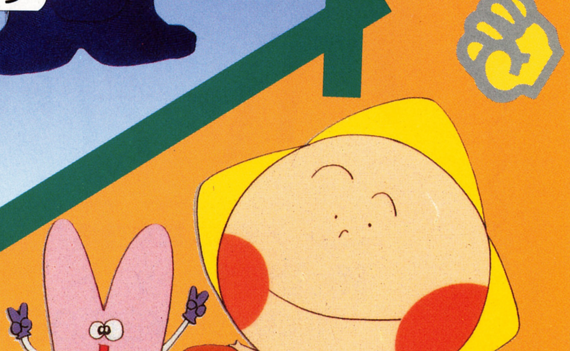
誰もが知ってる『ジャンケン』をテーマとした
スーパーヒーロー『ジャンケンマン』！
このチビッコに大人気のキャラクターを
ぬいぐるみ景品として発売いたします。
TVに、雑誌に大忙しのヒーローは、
貴店の販促にも大活躍です！






オソダシ仮面
ジャンケンマン
グーやん
パージャン
チョッキン

毎週木曜TV放映中!!
雑誌好評連載中!!



OP価格¥30,000(100コ入り)

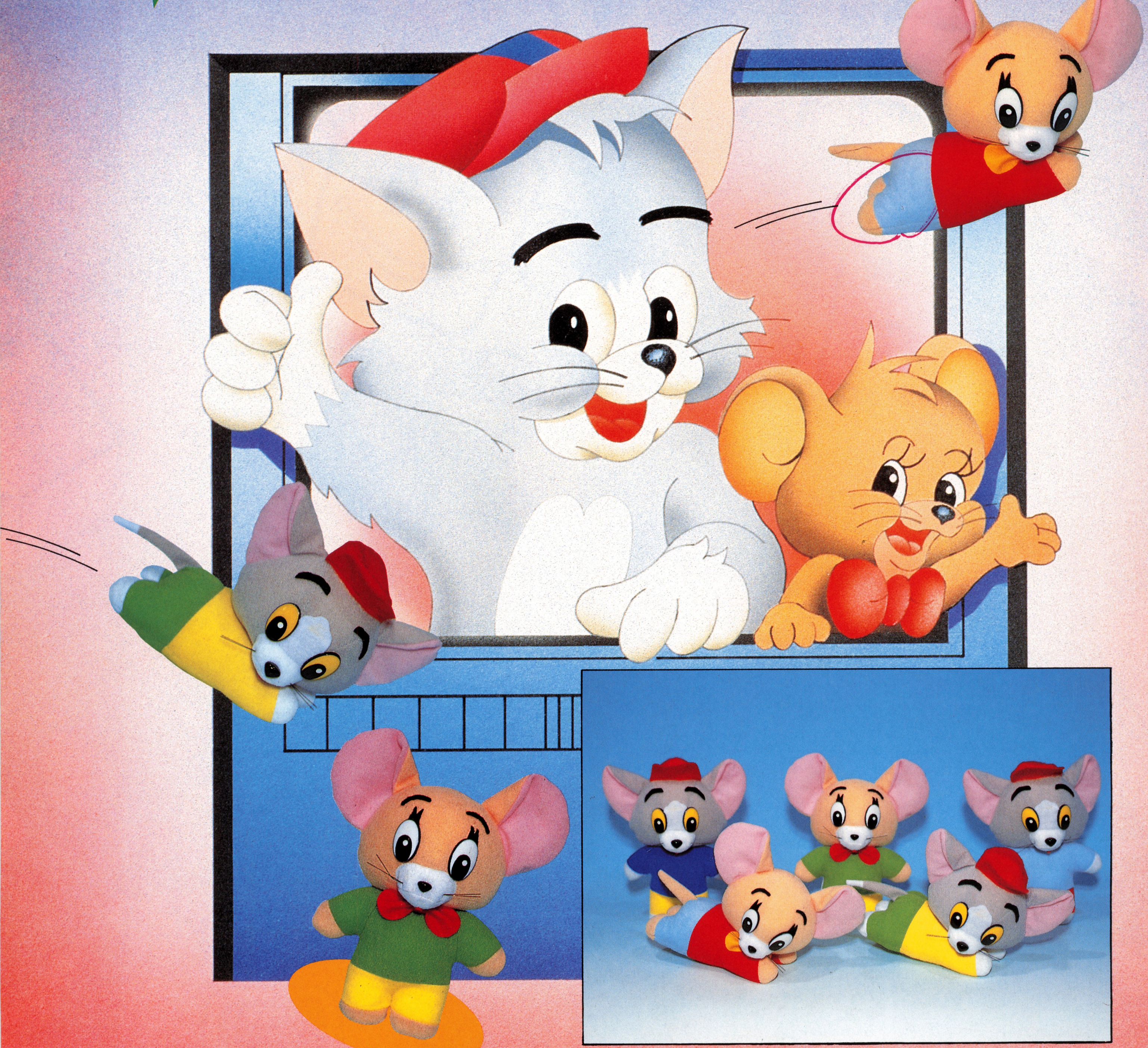
表示価格は送料・消費税を含みません。
改良等により実際の商品は写真と異なることがあります。

テクモではこれからも個性的なぬいぐるみ景品をお届け致します!

TECMO テクモ株式会社
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34
TEL:03(3222)7620〜3 FAX:03(3222)7629

大人気! トム&ジェリーキッズ上陸中!!

TVでおなじみ
トム&ジェリーキッズが人形になって登場!!



トム&ジェリーキッズ(100個) **¥30,000**

TOM & JERRY Kids

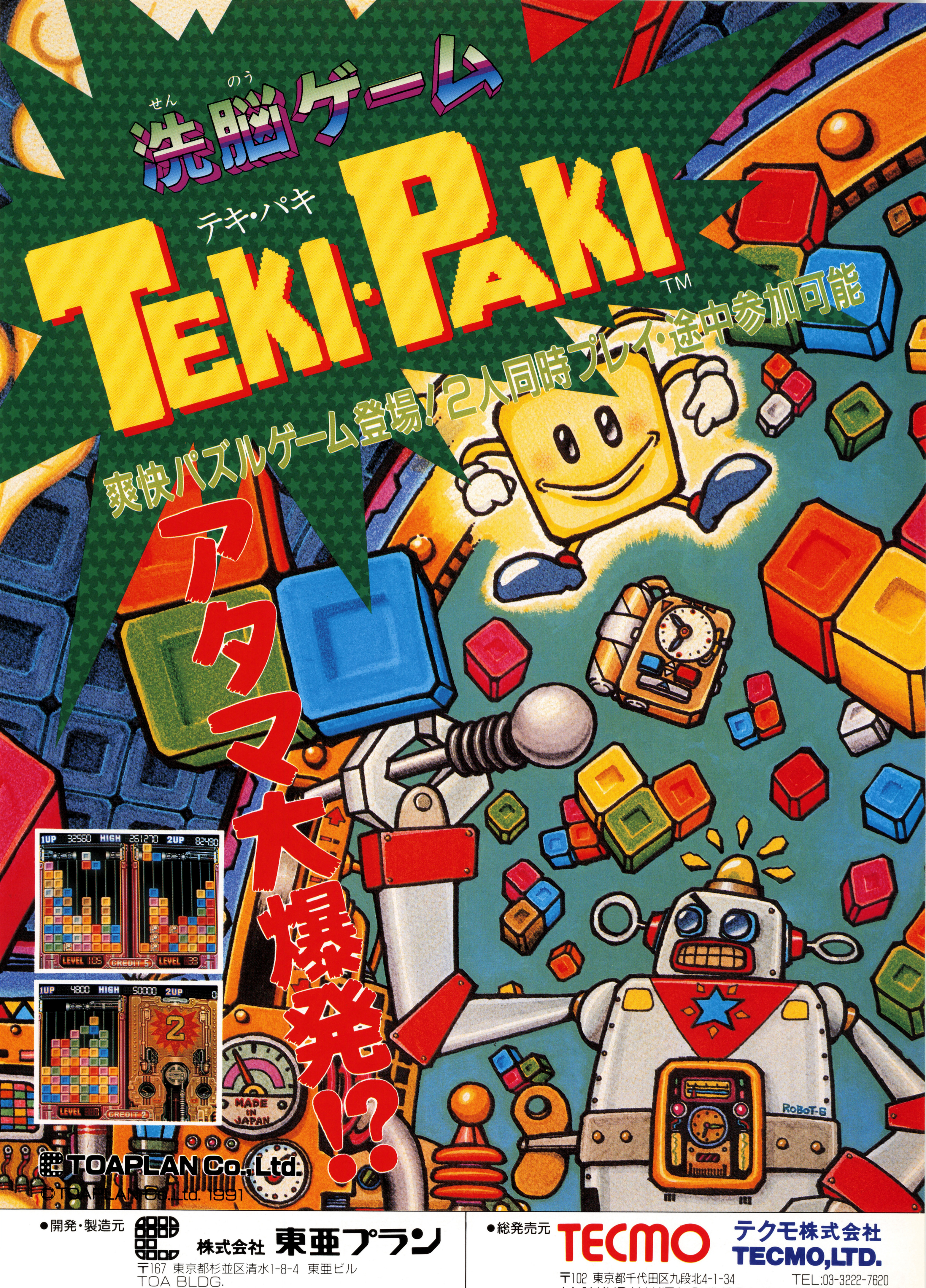
※この製品はゲーム用ですので一般への販売は出来ません。又、日本国内でのみ御使用下さい。 ©1991 TERNER ENTERTAINMENT

総代理店

sigma

遊びごころで、ソフト&ハード
株式会社 シグマ

東京／東京都渋谷区千駄ヶ谷4-14-4
TEL03-3796-0602 FAX03-3796-0610
大阪／大阪市淀川区西中島3-12-15
TEL06-302-2239 FAX06-302-1332


洗脳（せんのう）ゲーム
テキ・パキ
TEKI·PAKI™
爽快パズルゲーム登場！2人同時プレイ・途中参加可能
アタマ大爆発!?
1UP 32560 HIGH 261270 2UP 82480
LEVEL 105 CREDIT 5 LEVEL 33
1UP 4800 HIGH 50000 2UP 0
LEVEL CREDIT 2
MADE IN JAPAN
ROBOT-6
TOAPLAN Co.,Ltd.

© TOAPLAN Co.,Ltd. 1991

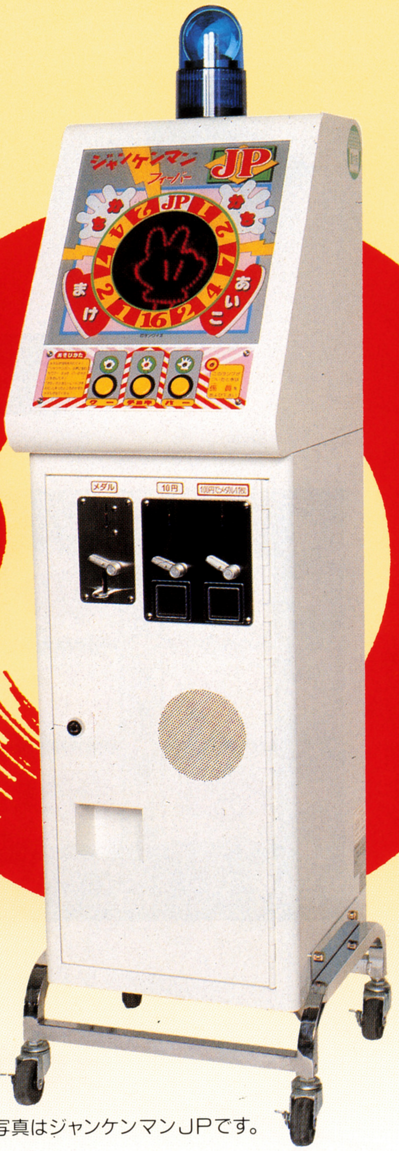
●開発・製造元
株式会社 東亜プラン
〒167 東京都杉並区清水1-8-4 東亜ビル
TOA BLDG.
1-8-4 SHIMIZU, SUGINAMI-KU TEL:03-5397-0511
TOKYO, 167. JAPAN FAX:03-5397-4755

●総発売元
TECMO
テクモ株式会社
TECMO, LTD.
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34 TEL:03-3222-7620
4-1-34 KUDAN KITA, CHIYODA-KU FAX:03-3222-7629
TOKYO, 102. JAPAN TELEX J27174TECMO

sunwise
AMUSEMENT MACHINE DEVELOPMENT

待望のニューバージョン

サンワイズ・オリジナルスチール筐体“SS-91”



■写真はジャンケンマンJPです。

スマートでシンプルなデザイン！

設置スペースをより小さく、それでいて曲面を多用しスチールでありながらも、柔らかさを表現しています。単体でも、複数台でも、ロケーションにピッタリと調和するシンプルなデザインです。

ソフト第一弾は
ジャンケンマンJP
（ジャックポット）
ジャンケンマンシリーズ ニューフェイス

●ジャンケンマンシリーズがこれからの主流です。スリムでコンパクトなデザインがこれからの主流です。ルーレットにJP（ジャックポット）を設定、50枚のメダル配当がゲーム内容をよりエキサイティングにしました。

耐久性がアップ！

木製筐体に比べ、イタズラや移動等での破損がグーンと低下〃 耐久性が向上したことにより、長期稼働を実現しました。

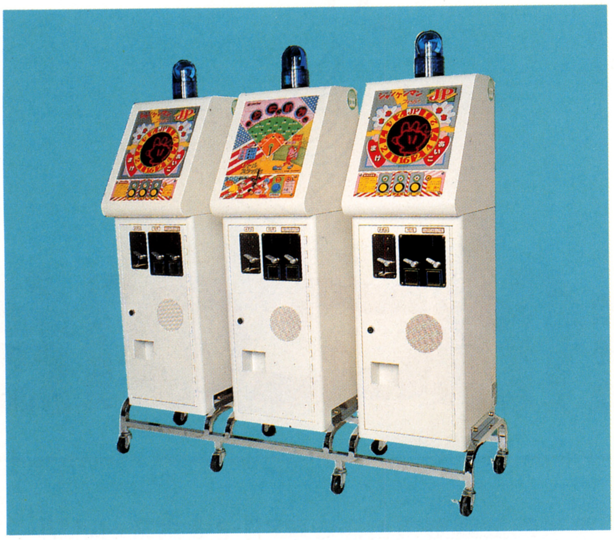
メダル詰まりを解消!!

外観だけではありません。トルクの強力な新型ホッパーを装備。内部機構もより充実しました。

主な仕様

- ●電源電圧：単相交流 100V 50/60Hz
- ●消費電力：32W
- ●外形寸法：間口295、奥行300、高さ950（mm）（本体のみ）
- ●重　　量：35kg（メダル重量を含まず）
- ●金庫容量：10円硬貨 2,000枚、100円硬貨 700枚
- ●メダル容量：約1,200枚（通常払出しメダルホッパー内）
- ●メダル寸法：直径25mm、24.5mm両用（25C、25ϕ）

※仕様は改良のため予告なしに変更することがあります。



※3連式の見本です。中央の「**リトルスラッガー**」は第2弾として好評発売中です。

2連・3連式でSC展開も！

SCゲームコーナーのシステム展開もこの「SS-91」があれば、効果的かつ安易に行なえるはずです。コーナーの美しさやイメージアップを意図的に進めているSCもすでに登場し、その計画にいち早くメーカーとして取り組んだ回答がこのシステムなのです。
シンプルでスリムな外観的デザインは複数の筐体を連結して設置するのに有力で、また営業的側面からもゲームソフトの豊富さが、相乗効果を発揮し、高い収益が得られることは実証ずみです。

〈開発製造
総発売元〉 **株式会社サンワイズ**
〒181 東京都三鷹市大沢1－9－24
TEL.0422-31-2511㈹ FAX.0422-31-4637

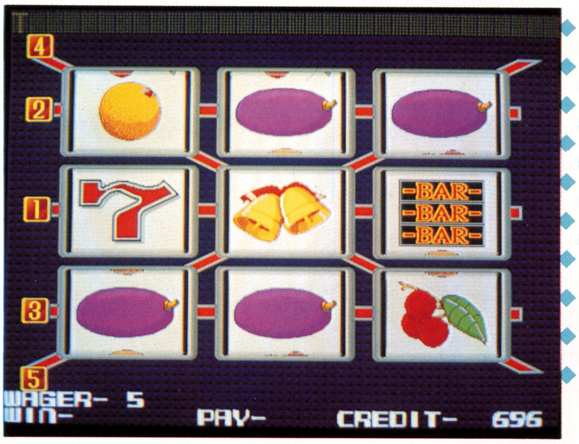
●詳しいお問い合せは当社営業部までお気軽にお電話ください。

ジャンケンマンは㈱サンワイズの商標登録です。

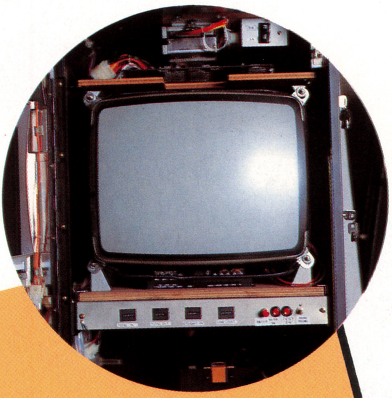
エイビス
×2
ダブルアップ
ゲーム

エイビス
EIBISE™

■ TVスロット スーパー 16Way ■



メダルゲーム汎用筐体シリーズ第一弾！



㈱タイトー

スロットの奥深い魅力が味わえる!!

[鮮 明 画 像]

- モニターには18インチ高解像度タイプを採用。鮮やかな映像で画面が見やすく、プレイヤーにゲームの魅力をアピールします。

[グッドデザイン]

- ラウンドシエイプのデザインが店舗の機種構成の多様化に貢献。ＦＬボックスとの組み合わせで、店内の雰囲気をより一層華やかに演出します。

[エキサイティング]

- 入賞すればダブルアップゲームに挑戦できる他、1ゲームで16枚のＢＥＴをするとスペシャルボーナスの権利が得られる等、エキサイティングなプレイが楽しめます。

メダル場の活性化にこの1台

株式会社 日本システム

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町1-2-3 ボヌールビル
TEL 0422-21-3210
振込銀行・太陽神戸三井銀行吉祥寺支店（当）5232242 ㈱日本システム

NEW UFO CATCHER

ニュー・ユーフォー・キャッチャー

NEW UFO CATCHER
SEGA

楽しさパワーアップ！

プライズコーナーを大きく変える、
新定番マシンが登場!!

1,940（H）×1,680（W）
×880（D）㎜

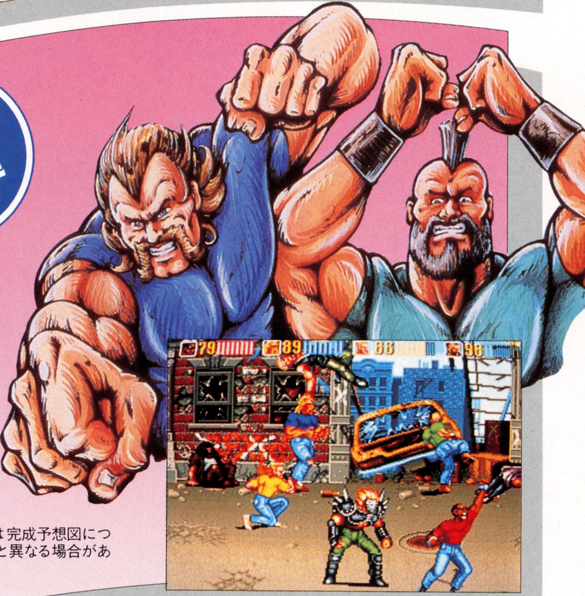
㈱セガ・エンタープライゼス

4P筐体
第1弾

THE VIDEO GAME クライムファイターズ2

CRIME FIGHTERS 2

™
© KONAMI 1991



爆裂都市宣言！

パーティプレイで臨場感あふれる
リアルタイムアクションゲーム!!

※イラストは完成予想図につき、製品と異なる場合があります。

コナミ㈱

マッド　ドッグ　マックリー

Mad Dog McCree

™
© AMERICAN LASER GAMES 1990

CAPCOM
Mad Dog McCree
WANTED
SALOON

君は西部の主人公！

より鮮明な西部劇の世界が展開する
レーザーディスクガンファイトゲーム

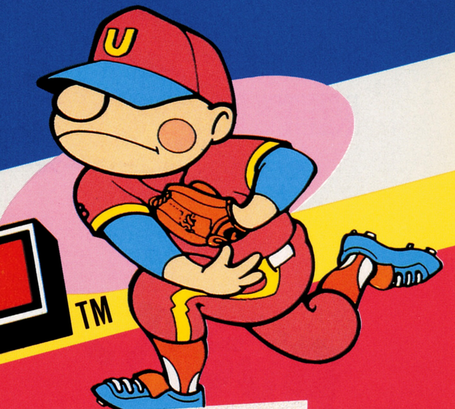
㈱カプコン

株式会社アミューズ オリエント

東京都豊島区北大塚2-9-12 〒170 ☎03（3940）3271㈹ FAX03（3949）1122

エキサイティング ベースボール

Exciting BASEBALL™



あつくなって やめられない！

絵柄に合わせてゲーム盤のランナーが走る。
実戦さながらのエキサイティングな
ベースボール機。

★メダル貸出し機能つき

メダルと10円硬貨、100円硬貨が使える3ウェイ方式。
100円硬貨投入時はメダル貸出し機能が働きます。（払出し枚数調整可）

★サービスゲームつき

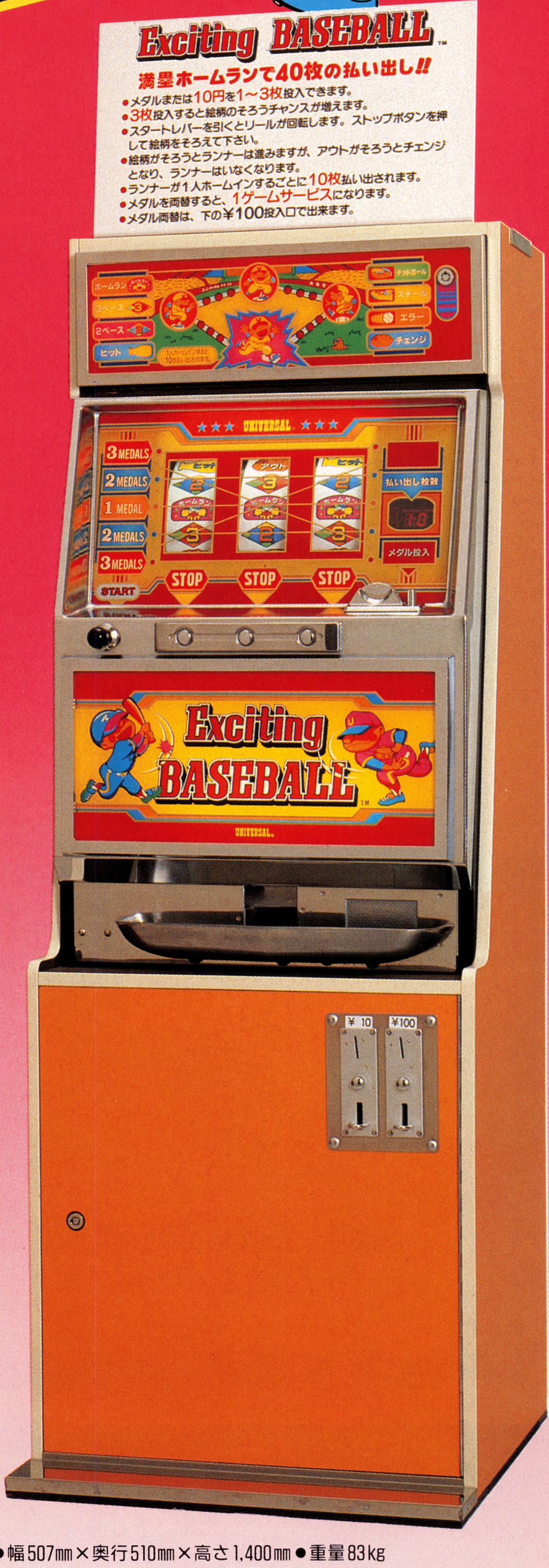
100円硬貨を投入すると、メダルの貸出しと同時に5ラインがパッと点灯。
うれしい1ゲーム（3メダル分）サービスとなります。

★狙える点滅ランプ機構つき

〝ホームラン〟が2つ揃って右端を狙うだけ、といった場合リーチ音が鳴り、
ランプが点滅してストップボタンを押すタイミングをガイドします。
（でも、当ったり当らなかったり……）

ロケテストで客付、売上の記録達成。

ベストセラー〝ボーナスチャンス〟の姉妹機
として併設使用で更に効果抜群！



Exciting BASEBALL™

満塁ホームランで40枚の払い出し!!

- メダルまたは10円を1～3枚投入できます。
- 3枚投入すると絵柄のそろうチャンスが増えます。
- スタートレバーを引くとリールが回転します。ストップボタンを押して絵柄をそろえて下さい。
- 絵柄がそろうとランナーは進みますが、アウトがそろうとチェンジとなり、ランナーはいなくなります。
- ランナーが1人ホームインするごとに10枚払い出されます。
- メダルを両替すると、1ゲームサービスになります。
- メダル両替は、下の￥100投入口で出来ます。

ホームラン
3ベース
2ベース
ヒット
1人ホームインすると10枚払い出されます。
デッドボール
スチール
エラー
チェンジ
UNIVERSAL
3 MEDALS
2 MEDALS
1 MEDAL
2 MEDALS
3 MEDALS
払い出し枚数
メダル投入
STOP
STOP
STOP
START
Exciting BASEBALL
UNIVERSAL
¥10
¥100

●幅507㎜×奥行510㎜×高さ1,400㎜●重量83㎏

〔製造元〕株式会社 ユニバーサル

総発売元
株式会社 宝娯楽
TEL044(277)7881㈹/FAX044(277)7814
〒210 神奈川県川崎市川崎区池上町9－10

駆け引き絶好！仕掛けを凝らしたAMスロット、新発売です。

置いてびっくり！ 売上げが全く落ちない高人気スロット、
安心してお求めいただけます。

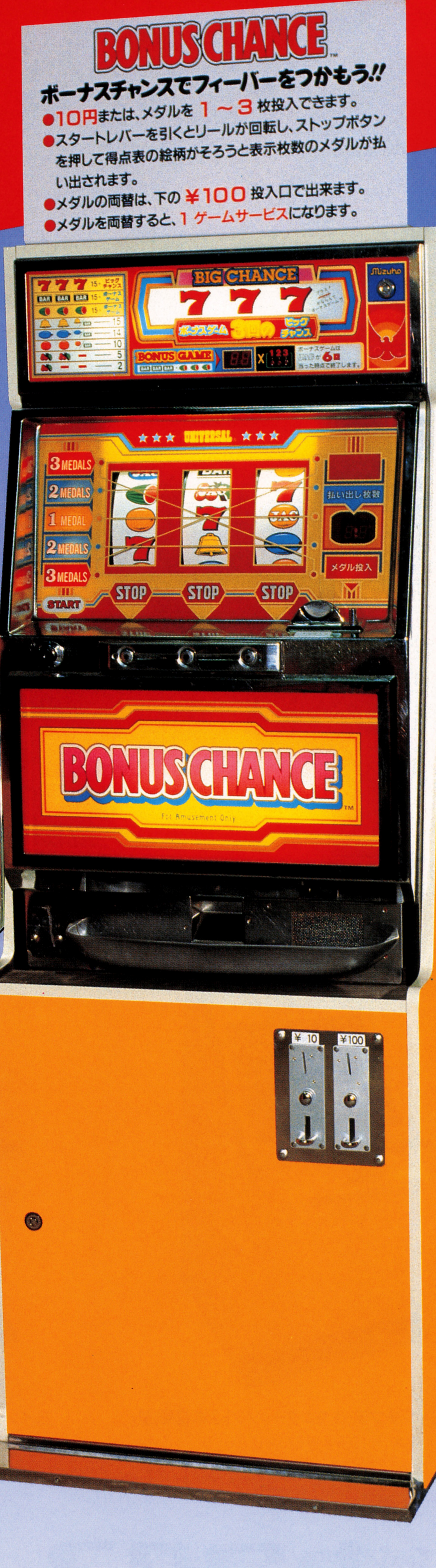
熱くさせる本格派

BONUS CHANCE

ボーナス チャンス

PART Ⅱ

ボーナスチャンスでフィーバーをつかもう


BONUS CHANCE™

ボーナスチャンスでフィーバーをつかもう!!

- ●10円または、メダルを 1 ～ 3 枚投入できます。
- ●スタートレバーを引くとリールが回転し、ストップボタンを押して得点表の絵柄がそろうと表示枚数のメダルが払い出されます。
- ●メダルの両替は、下の ￥100 投入口で出来ます。
- ●メダルを両替すると、1 ゲームサービスになります。

BIG CHANCE
777
UNIVERSAL
3 MEDALS
2 MEDALS
1 MEDAL
STOP
START
BONUS CHANCE
For Amusement Only
¥10
¥100

これは快感！ ビッグボーナスで計18回、ボーナスで６回のフィーバープレイができ、手持ちメダルを一気に増やせます。

BIG CHANCE
777
BONUS GAME
UNIVERSAL
3 MEDALS
2 MEDALS
1 MEDAL
払い出し枚数
メダル投入
STOP
START

★メダル貸出し機能つき

メダルと10円硬貨、100円硬貨が使える３ウェイ方式。100円硬貨投入時はメダル貸出し機能が働きます（払出し枚数調整可）。

★サービスゲームつき

100円硬貨を投入すると、メダルの貸出しと同時に５ラインがパッと点灯。うれしい１ゲーム（３メダル分）サービスとなります。

★狙える点滅ランプ機構つき

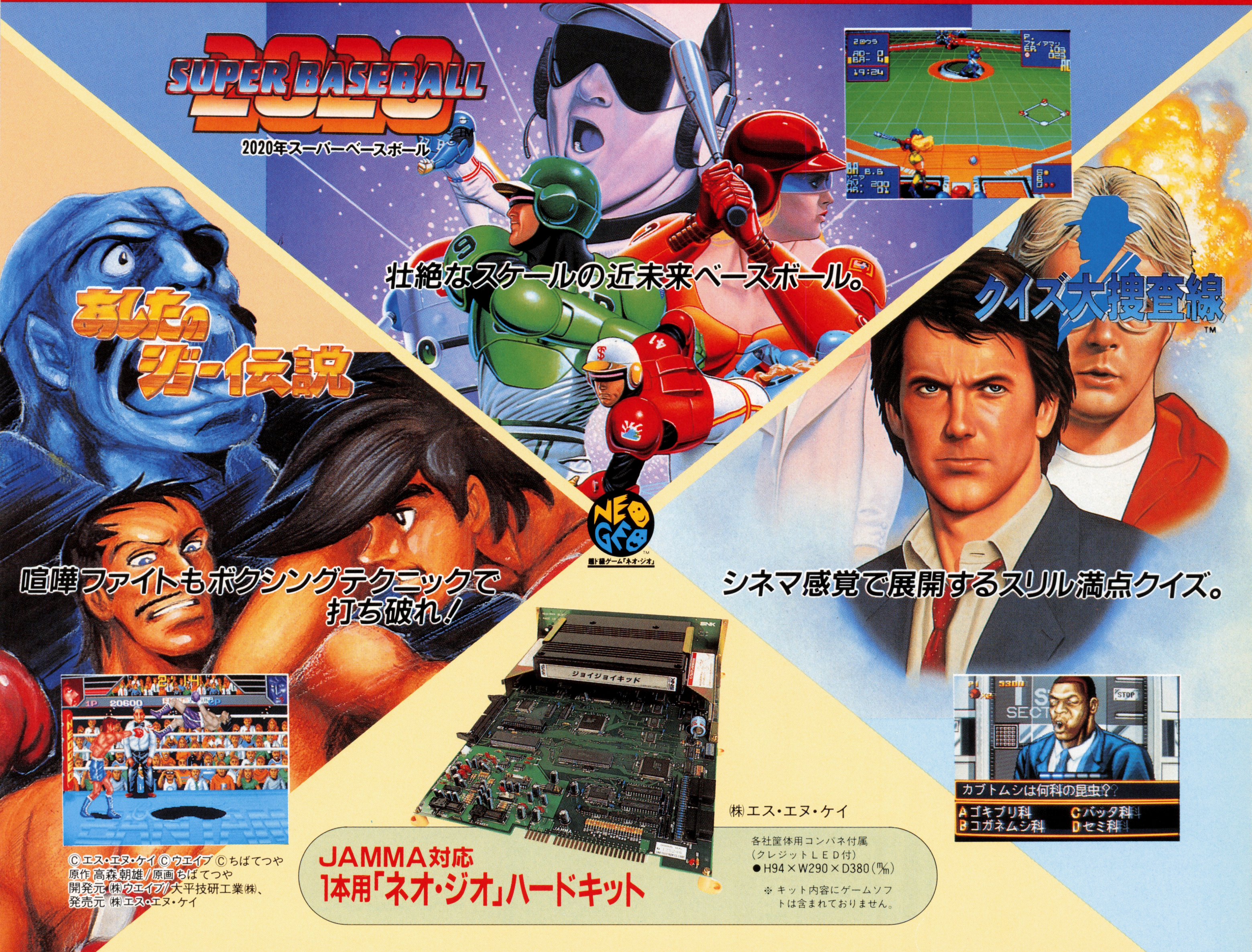
“7”が2つ揃って、右端を狙うだけ、といった場合、リーチ音が鳴り、ランプが点滅してストップボタンを押すタイミングをガイドします（でも当ったり当らなかったり……）。

SCロケでもゲーム場でも、高売上げ請合です。

〔製造元〕株式会社 ユニバーサル

総発売元
株式会社　宝娯楽
TEL044(277)7881㈹/FAX044(277)7814
〒210 神奈川県川崎市川崎区池上町９−10

- ●幅 507㎜×奥行 510㎜×高さ 1,400㎜　●重量 83㎏
- ●〒61-12556（外部電源装置使用）


SUPER BASEBALL 2020
2020年スーパーベースボール
あしたのジョー伝説
クイズ大捜査線
NEO GEO
ジョイジョイキッド
SNK

壮絶なスケールの近未来ベースボール。

喧嘩ファイトもボクシングテクニックで
打ち破れ！

シネマ感覚で展開するスリル満点クイズ。

カブトムシは何科の昆虫？？

A ゴキブリ科　C バッタ科
B コガネムシ科　D セミ科

Ⓒエス・エヌ・ケイ Ⓒウエイブ Ⓒちばてつや
原作 高森朝雄／原画 ちばてつや
開発元 ㈱ウエイブ／大平技研工業㈱、
発売元 ㈱エス・エヌ・ケイ

㈱エス・エヌ・ケイ

JAMMA対応
1本用「ネオ・ジオ」ハードキット

各社筐体用コンパネ付属
（クレジットＬＥＤ付）
● H94×W290×D380（㎜）

※ キット内容にゲームソフトは含まれておりません。

MVS-U2

25インチフラットモニター、ソフト2本搭載型。
● サイズ　H1266×W620×D790ミリ

MVS-U4

25インチフラットモニター、ソフト4本搭載型。
● サイズ　H1266×W620×D790ミリ

SCB-U4

コンパクトボディ、ソフト4本搭載型。
● サイズ　H1412×W520×D655ミリ

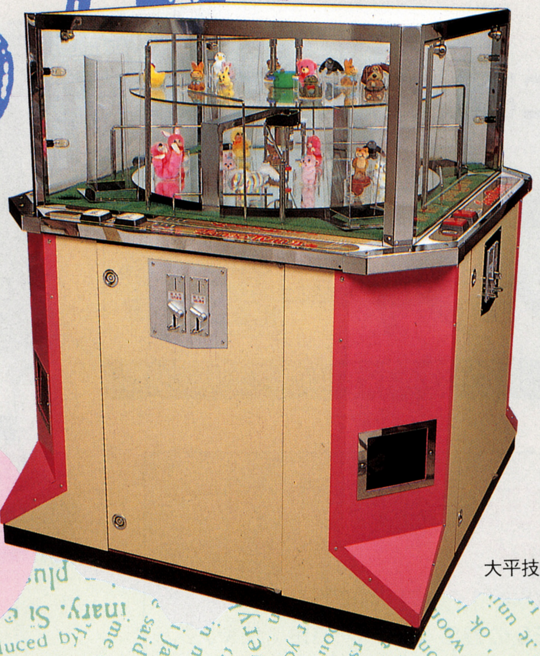
株式会社カワクス

本　　　社／東大阪市川俣3丁目1番35号　〒577　☎（06）787-1881　FAX（06）787-1952
東京営業所／東京都台東区東上野1丁目24番4号　〒110　☎（03）3837-3884　FAX（03）3837-3887
（丸千第2ビル1F）
福岡営業所／福岡市中央区大名2-3-2　〒810　☎（092）713-1083　FAX（092）771-7223

ジャンボツインII

Jumbo Twin II

上下2段になって
エキサイティング!!


大平技研工業㈱

好評の「ジャンボツイン」がバージョンアップして登場！

景品の種類、単価別の設置等を上段・下段に分けて行なえます。

プレイが始まるとリズミカルなメロディーが流れます。

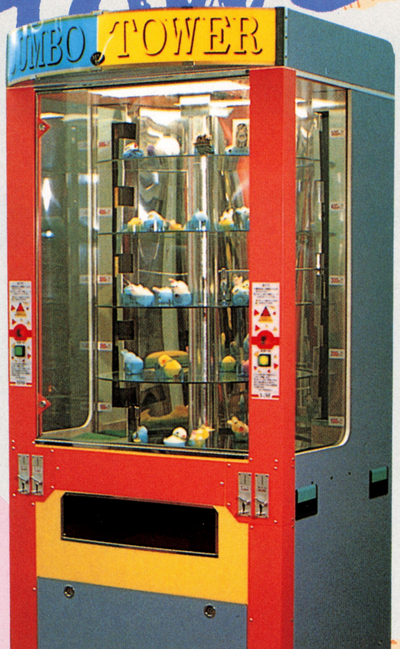
H 1200㎜
W 1000㎜
D 1000㎜
〒91-41458

お店をイメージアップ！ プライズゲームの精鋭たち

ジャンボタワー

Jumbo Tower

デコレーション効果抜群！



大平技研工業㈱

5段式なので、景品収容能力が良く補充の手間がかかりません。

アップ、ダウン→スウィングの2アクションでプレイの面白さ倍増。

3曲BGMでプレイを効果的に演出。

H 1890㎜
W 900㎜
D 700㎜
〒91-41458

株式会社カワクス

本　　社／東大阪市川俣3丁目1番35号 〒577 ☎(06) 787-1881 FAX (06) 787-1952
東京営業所／東京都台東区東上野1丁目24番4号 〒110 ☎(03) 3837-3884 FAX (03) 3837-3887
（丸千第2ビル1F）
福岡営業所／福岡市中央区大名2-3-2 〒810 ☎(092) 713-1083 FAX (092) 771-7223

どんな場所にも設置し易い小型軽量の新製品です。

トーワジャパンでは、アーケード機からゲーム基板、景品に至るまで、あらゆる製品をお届けしています。

ビデオゲームも、ついにここまでシェイプアップ!!

ともかくコンパクト!
SC単品ロケ用
として最適です。

コンパクトな18インチ

リバティー筐体

Liberty Cabinet

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

実用新案出願中「NEO・GEO」「MVS」は、SNKの登録商標です。
Ⓒ 1991 SNK CORP.

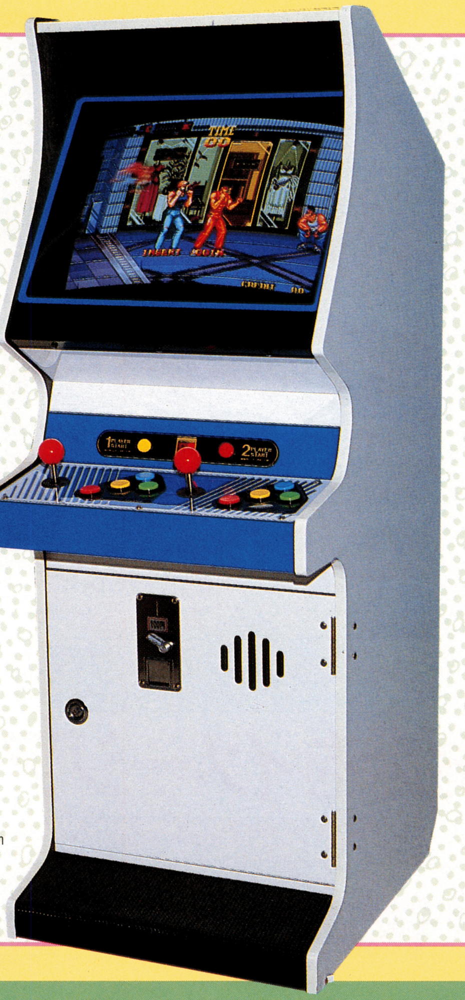
NEO-GEO1本用ハード搭載タイプ、新発売!!

(専用コンパネ付、ソフト別売り)

- NEO-GEOの豊富なソフトが自由に使えます。
- 100円プレイ、50円プレイに対応します。
- 2人プレイが可能です。

※写真の画面はNEO-GEOソフト第17弾の「バーニングファイト」です。

筐体のみの販売も行なっています。



- 幅455mm×奥行590mm×高さ1,240mm
- AC100V・95W
- ▽95-3425

㈱エス・エヌ・ケイ

BANPRESTO

ちびまる子ちゃん てれびでんわ

Ⓒさくらももこ/㈱さくらプロダクション・日本アニメーション1991

- 幅500mm×奥行500mm×高さ1,251mm(アイキャッチ含む)
- 重量27kg
- ▽95-4260

㈱バンプレスト

きんぎょ注意報! ぎょぴちゃんの元気予報

Ⓒ猫部ねこ・講談社・テレビ朝日・東映動画

あのぎょぴちゃんのゲームで〜す♥

- 幅328mm(キャスター含まず)×奥行395mm(キャスター含まず)×高さ1,275mm(キャスター、アイキャッチ含む)

㈱バンプレスト ●▽91-38433

ねぇムーミンこっちむいて

Ⓒ ZUIYO

ムーミンと遊んで楽しいムーミングッズをもらっちゃおう!

- 幅480mm×奥行517mm×高さ1,327mm(アイキャッチ含む)
- 重量44.5kg
- 外部電源方式

㈱バンプレスト

バンプレスト代理店=㈱トーワジャパン

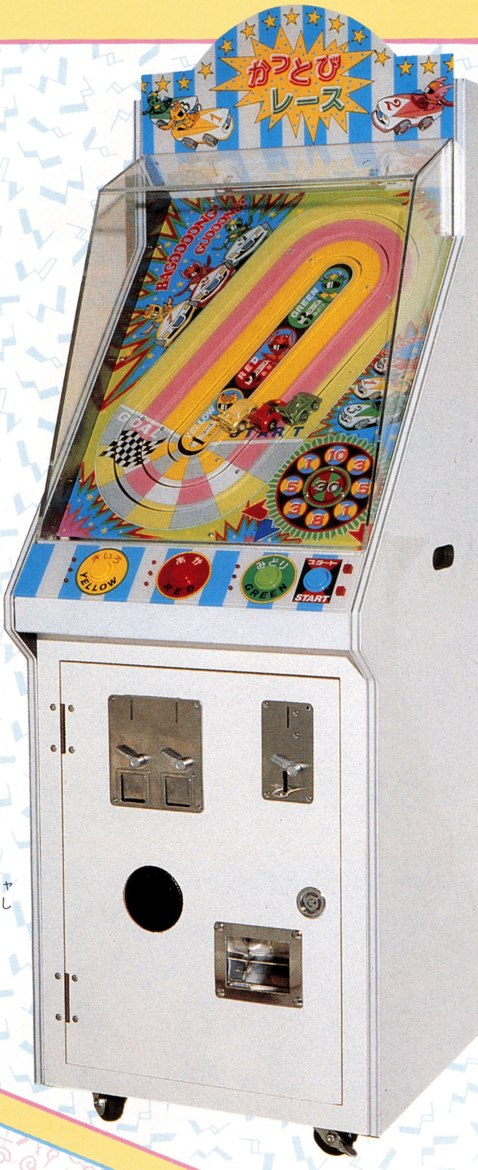
TOWA 株式会社トーワジャパン

〒164 東京都中野区本町1丁目31番6号
TEL.03-5371-0560 FAX.03-5371-8750

相変らずの高インカム。長寿命のヒット機です。

エキサイティングでスピーディ！ しかも単純であることが受けているロングライフ機です。

みんなで競う1周勝負
かっとびレース
KATTOBI RACE


かっとびレース
START
GOAL
きいろ YELLOW
あか RED
みどり GREEN
スタート START

わずか4秒の闘い

勝負が早くてエキサイティング。何度もプレイされるから高インカムです。

倍率ルーレット付

狙った車に3枚までメダルが賭けられ、最高10倍までの払戻し。レースの間に倍率ルーレットがどこに止まるか、ドキドキさせるゲーム展開です。

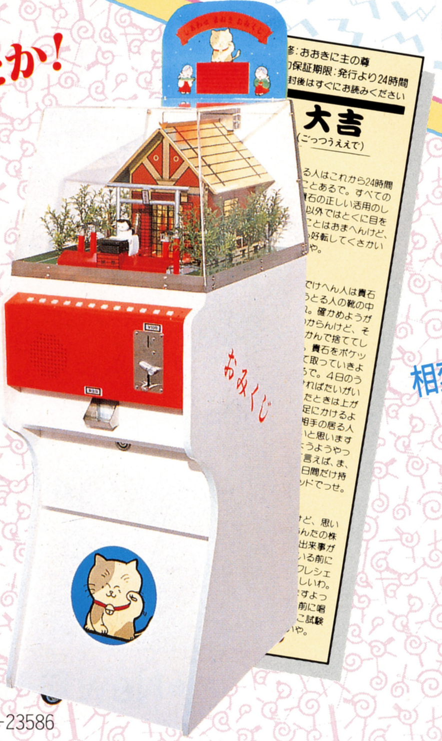
3人でプレイ可能

3つの車それぞれに賭けることができるため、3人の同時プレイも可能。1人でも2人でも3人でも楽しめるゲームです。

●幅450㎜×奥行500㎜×高さ1,200㎜（キャスター別）●メダル、10円、100円（メダル貸出し専用）の3ウェイ方式●音声、BGM入り●外部電源（〒61-12640）方式採用

置くだけで御利益あらたか！

しあわせまねき♡おみくじ
〈しわまねき〉


大吉
（ごっつうええで）
おみくじ

相変わらずの高売上げで、話題性も抜群です。

大吉、大凶には、幸せ招く「貴石」入り

〈1セット200本販売〉

●幅420㎜×奥行500㎜×高さ1,200㎜●〒91-23586

※おみくじソフト（200本単位）は別売りです。

実用新案出願中

TOWA 株式会社トーワジャパン

〒164 東京都中野区本町1丁目31番6号
TEL.03-5371-0560 FAX.03-5371-8750

〈ぬいぐるみ景品は愛、愛はお客様を嬉しくさせます。〉

感謝の気持ちです。

子供の夢を縫い込んだ
ハイクオリティぬいぐるみ

★〈SSブランドのぬいぐるみ〉は、高品質・低価格を、企画、製造、流通ラインの合理化で実現したオリジナル製品です。

夏到来、
人気加熱中!
※ロットにより色が変わります。

●ホエルくん ¥21,000
（10色 各7ピース、70ヶ入り）

発売開始!
カーニバル・クレーン用に!!
最高品質！吸盤付きぬいぐるみ

●コロコロフェイス ¥21,000
※直径 約16cm
（10アイテム 各7ピース、70ヶ入り）

カーニバル・販促用の本格派!

●シスラス メーカー希望小売価格 @¥480
（5色 各7ピース、35ヶ入り）

カーニバル・クレーン用に!!
ワンコイン・ワンピー可

●シスザウルス・ベイビー ¥19,200
（8色 各8ピース、64ヶ入り）

クレーンの目玉商品
新アイテム追加

●SS-18セット ¥22,800
（12種 60ヶ入り）

カラフルで高品質！SS-18の子供たち

●SS-15セット ¥18,800
12色 各6ピース（72ヶ入り）

ミニサイズでも
ビッグな
インカム

●システムセット〈小〉 ¥19,800
（180ヶ入り）

◀SYSTEM SERVICE（SSブランド）の表示タッグが信頼の証しです。

バラエティー
に富んだ
組み合わせ

●New粒選りセット ¥19,800
（100ヶ入り）

★当頁掲載の他にも各種商品扱っております。 ※価格は送料、消費税別です。

企画製造販売元
SYSTEM SERVICE CO., LTD.
システムサービス株式会社

〒173 東京都板橋区大山金井町36-10 シャトーフレンズ1F
TEL 03(3956)3181 FAX 03(3956)3699

絶対の自信で贈る、高品質アクセサリー

Very good

景品は

ハイ・センス、ハイ・クオリティーの気品

高円寺"BORD·DE·LA·MER"製

●最高級アクセサリーセット (100ヶ入り) ￥35,000

セット内容

- ・ネックレス 7種各5ヶ
- ・ブレスレット 3種各5ヶ
- ・指輪(箱入り) 25種各1ヶ
- ・イヤリング 3種各5ヶ
- ・ジュエルピン 2種各5ヶ

ことしの夏は、フルーツがポイント！

高円寺"BORD·DE·LA·MER"製

●フルーツイヤリングセット ￥35,000 (10種各10ピース、100ヶ入り)

人気に火がつくライターセット

●ライター Aセット	(100ヶ入り)	￥30,000
●ライター Bセット	(109ヶ入り)	￥23,000
●ライター Cセット	(100ヶ入り)	￥18,000

魅力あふれるスポット商品も続々入荷中ー。

まずはお電話でお問い合わせ下さい。

人気抜群！当社自慢のチョイス!!

●システムセット・スーパーDX ※予約限定発売につき、価格等については御相談下さい。(50ヶ入り)

とるとるキャッチャー

BANPRESTO

ゴジラ▶ ©東宝・東宝映画

◀機動戦士ガンダム ©創通エージェンシー・サンライズ

●とるとるキャッチャー (100ヶ入り) ㈱バンプレスト製

スポーツ感覚がイッパイ！

●ラグビーボール (10色40ヶ)
●サッカーボール (6種35ヶ)
@￥320

ぬいぐるみ

品番	商品名	サイズ(cm)	入数	金額
N-1	システムセット	12～25	100	￥19,800
N-2	システムBセット	12～25	100	￥19,800
N-3	システム18セット	18	60	￥22,800
N-4	システム小セット	10	180	￥19,800
N-5	システム中ーFセット	12	100	￥13,500
N-6	スモール(ボンボン)	12	100	￥12,000
N-7	SUPER DXセット	20～	50	￥22,000
N-8	DXセット	20～	50	￥20,000
N-9	シスザウルスセット	25	30	￥12,600
N-10	シスザウルスベビーセット	18	64	￥19,200
N-11	フットボールセット	20	40	￥12,800
N-12	サッカーボールセット	18	35	￥11,200
N-13	トルトルキャッチャーキャラクターシリーズセット	17	100	OP ￥25,000

セット景品

品番	商品名	サイズ(cm)	入数	金額
G-1	キャラクターセット	75ø用	100	￥18,000
G-2	お楽しみセット	75ø用	100	￥18,000
G-3	時計セット	75ø用	100	￥18,000
G-4	ライターセット	75ø用	100	￥18,000
G-5	ジャンボツイン用景品セット	75ø用	250	￥50,000
K-2	システムライターセット	5～6	100	￥20,000

カプセル入り景品

品番	商品名	サイズ(cm)	入数	金額
C-1	75㎜カプセルⓐセット		300	￥22,500
C-2	75㎜カプセルⓑセット		300	￥16,500
C-3	46㎜カプセルⓐセット		800	￥24,000
C-4	46㎜カプセルⓑセット		800	￥18,400

(送料・消費税は別)

キャラクターパワー爆発！

●キャラクターグッズセット ￥18,000 (100ヶ入り)
●トコログッズ、ちびまる子、その他

★オリジナル高級ぬいぐるみの企画・製造も承ります。

※少量発注も承ります。※ゲーム景品用から販促用、販売用までぬいぐるみに関することなら何でもご相談下さい。

企画製造販売元
SYSTEM SERVICE CO., LTD.
システムサービス株式会社

〒173 東京都板橋区大山金井町36-10 シャトーフレンズ1F
TEL 03(3956)3181 FAX 03(3956)3699

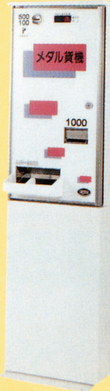
sigma

MC-2200

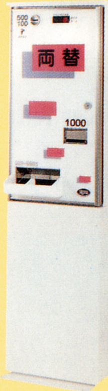
千円紙幣、五百円・百円硬貨対応のオールインワンタイプ

特　長

- 新開発高性能紙幣識別機搭載。
- 100円/500円硬貨2WAY式電子セレクター搭載。
- 超高速コインホッパー内蔵。
- 外部ノイズ等による誤動作防止装置付。
- 万一誤動作が発生した場合でも自己診断機能で確認可。
- 停電用バッテリー内蔵（電源復帰後も自動的に停電前の動作に復帰）



付属パネル交換で
メダル貸機↔両替機
に変更可能。



ダブルホッパー
採用で、1台2役の
スーパー機能。

仕　様

●受入金種－1000円紙幣、500円硬貨、100円硬貨●受入紙幣収納枚数－約270枚 ●払出硬貨収納枚数－タンクA約4000枚（50円硬貨・メダルの場合） タンクB約6000枚（50円硬貨・メダルの場合）●硬貨払出時間－約600枚/分●設定－投入金額に対する払出枚数設定、機能設定等が可能●設置状況－屋内・有人●使用環境－温度5°C～40°C湿度80%RH以下●使用電源－AC 100V±10V 50/60Hz ●消費電力－待機時 約30W、作動時 約200W●外形寸法－W385×H1400×D300（㎜）●重量－約35kg

高額紙幣両替
CHANGE

sigma

ロケーションのこれからの主役！

高性能高額紙幣両替機

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

SIGMATIC-1

仕　様

●外形寸法／W350×D350×H1500（㎜）●重量／45kg●消費電力／待機時50W・作動時150W●紙幣収容枚数/200枚（10,000円及び5,000円札）●払い出し紙幣枚数/1,000枚（1000円札）

店内インフォメーション
自動放送装置

Super Voice

スーパーボイス

仕　様

●外形寸法／W325×D225×H45（㎜）●消費電力10W

Super Voice
sigma

sigma

SUPER VIDEO MEDAL

スーパービデオメダル

ラスベガスタイプ

フィーバーチャンスにエキサイト！

低価格
しかも高性能！

スピーディーで
奥の深いゲーム展開！

SUPER WIN

UP TO $ COINS
SUPER WIN
The Super Medal

UP TO $ COINS
SUPER MECHA SLOT
The Super Medal

SUPER MECHA SLOT

UP TO $ COINS
The Super Medal

ストップタイプ

NEW SUPER BELL

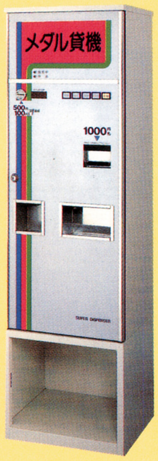
共通仕様

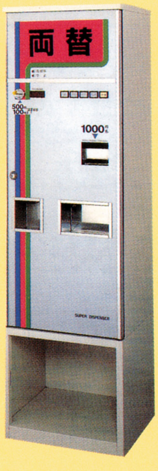
●10円・50円・100円・専用メダル全対応●サイズ＝H1,750×W570×D680（㎜）●ビデオ〒95-3481 メカスロ〒91-38637

SUPER DISPENSER

スーパー
ディスペンサー

多目的・多機能
つり銭機構付
メダル貸機＆両替機





メダル貸機⇆両替

1台2役

仕　様

●外形寸法／W460×D400×H1,570㎜●重量／約95kg（ホッパーは空状態）●消費電力／待機時30W・作動時240W●紙幣収容枚数／1,000円札約270枚・100円約1,000枚・500円約300枚（100円・500円を別々に収納）●メダル及び硬貨／100円約4,000枚●収容枚数／メダル約10,000枚（25⌀メダル）

sigma

TAIYO JIDOKI

TAIYO JIDOKI CO., LTD.

株式会社太陽自動機

〒134 東京都江戸川区東葛西5-46-3
TEL 03(5696)5511(代)
FAX 03(5696)5515

CHILD・VIDEO・LOVELY・SERIES

第7弾

新製品

ぴょんぴょんジャンプ

♥ゆかいなカエルの
三段跳！

第6弾

パラパラダイビング

★島めがけて
スカイダイビング!!

〈チャイルド・ビデオ・ラブリーシリーズ共通仕様〉

●サイズ＝高さ1095×幅430×奥行535（㎜）●重量45kg●電源電圧：単相交流100V・50/60Hz●消費電力：80W●〒95-3518●ホッパー容量700枚●金庫容量：10円5000枚・100円600枚⊙メダル＝25∅タイプ、25㎜タイプ●意匠登録・実用新案出願中

CHILD・VIDEO・LOVELY・SERIES

カエル達がゴールめざしてジャンプ！

ぴょんぴょん

第3弾

第5弾

ニューとん

エキサイティングな絵合わせ
スロットゲーム!!

おもしろガエルの絵合わせビンゴ！

くるくるぴょんぴょん

第4弾

くるくるぴょんぴょん

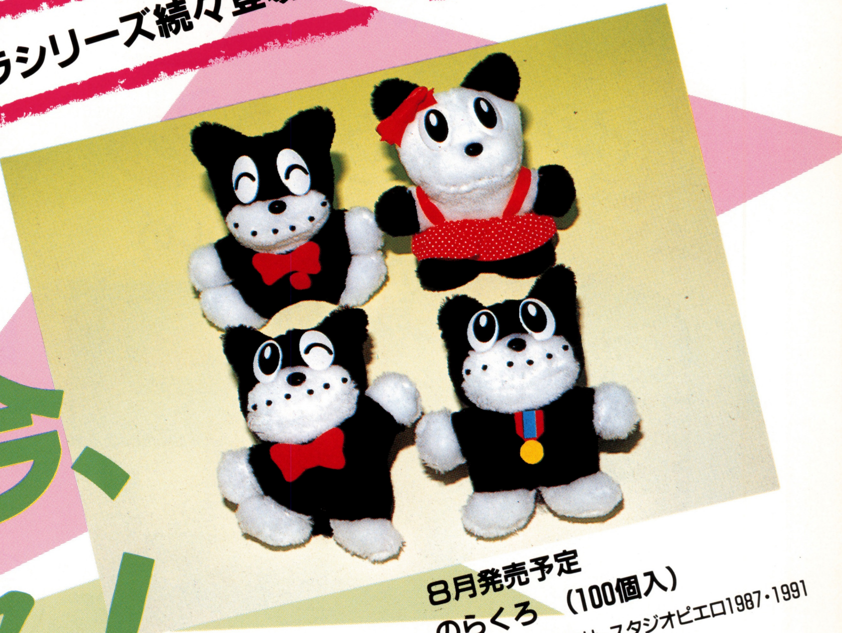
〈チャイルド・ビデオ・ラブリーシリーズ共通仕様〉

●サイズ＝高さ1095×幅430×奥行535（㎜）●重量45kg●電源電圧：単相交流100V・50/60Hz●消費電力：80W●〒95-3518●ホッパー容量700枚●金庫容量：10円5000枚・100円600枚⊙メダル＝25∅タイプ、25㎜タイプ●意匠登録・実用新案出願中

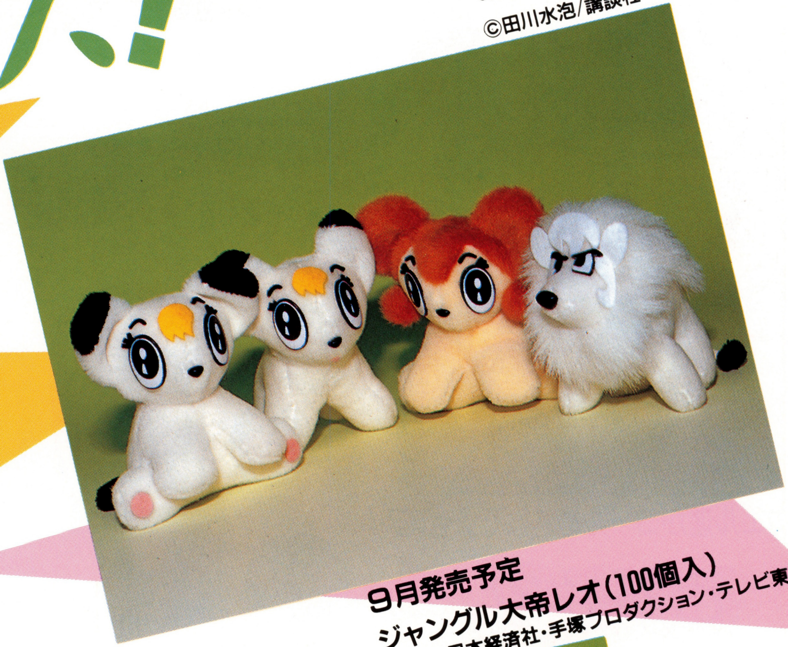
TAIYO JIDOKI
TAIYO JIDOKI CO.,LTD.
株式会社 太陽自動機
〒134 東京都江戸川区東葛西5-46-3
TEL 03(5696)5511(代)
FAX 03(5696)5515

タカラシリーズ続々登場!!

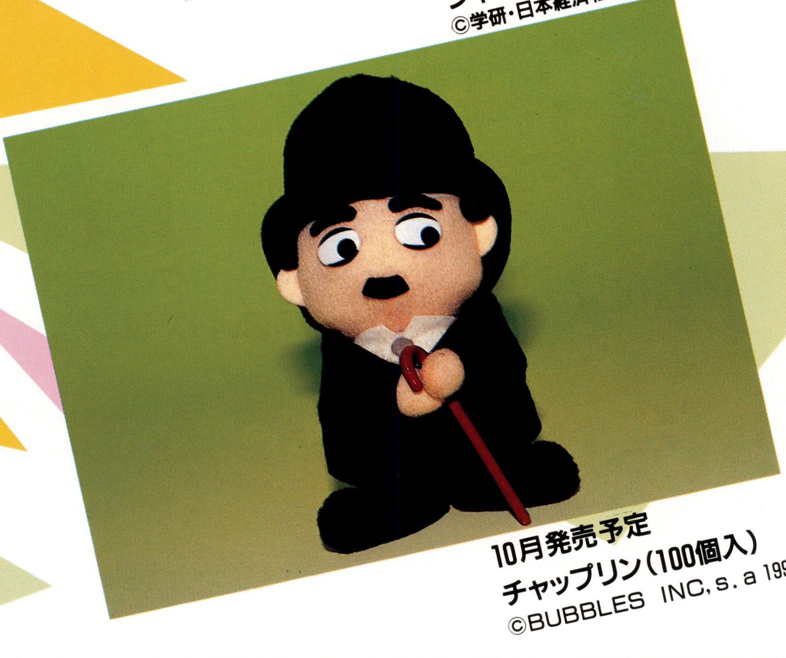
ゲームは今、
クライマックス!



8月発売予定
のらくろ　(100個入)
©田川水泡/講談社・スタジオピエロ1987・1991



9月発売予定
ジャングル大帝レオ(100個入)
©学研・日本経済社・手塚プロダクション・テレビ東京

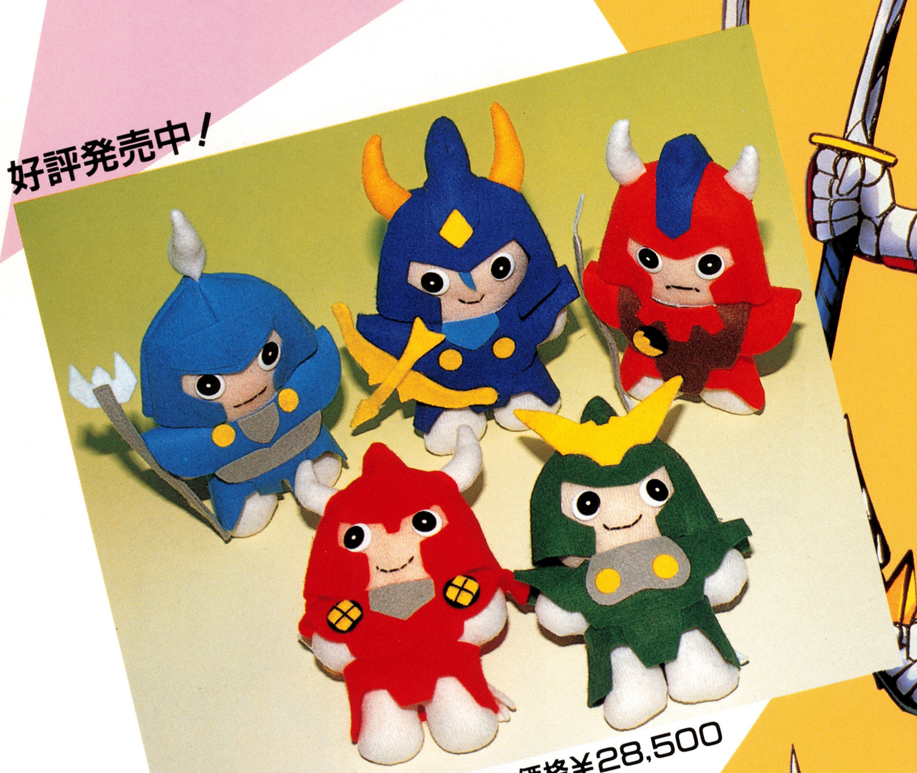


10月発売予定
チャップリン(100個入)
©BUBBLES INC,s.a 1991

遂に出た！
みんなが欲しがる
タカラシリーズ

女子中・高生を中心に絶大な人気を
誇った「サムライトルーパー」が
ぬいぐるみになって帰って来た!!

好評発売中！



サムライトルーパー（100個）価格￥28,500
©サンライズ・名古屋テレビ　1カートン　100個入

S-1	真田　遼	（さなだりょう）	20個
S-2	伊達　征士	（だてせいじ）	20個
S-3	毛利　紳	（もうりしん）	20個
S-4	羽紫　当麻	（はしばとうま）	20個
S-5	秀　麗黄	（シュウレイファン）	20個

製造総発売元 ―あそびは文化 タカラ

With 株式会社ウィズ

〒531 大阪市北区中津1丁目17番23号
梅田サービスビル502号
TEL 06（359）0955 FAX 06（359）0956

ヒットを超えてホームラン!!長期高収、ロケを選ばず。

THE野球拳

ニューソフト PART 13 新発売

ニューソフト　6月1日　より発売中!!

広田　まみ（B78・W56・H80）

夏川さとみ（B85・W59・H88）

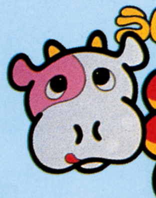
中山　翼（B90・W60・H90）

柴田めぐみ（B82・W58・H84）

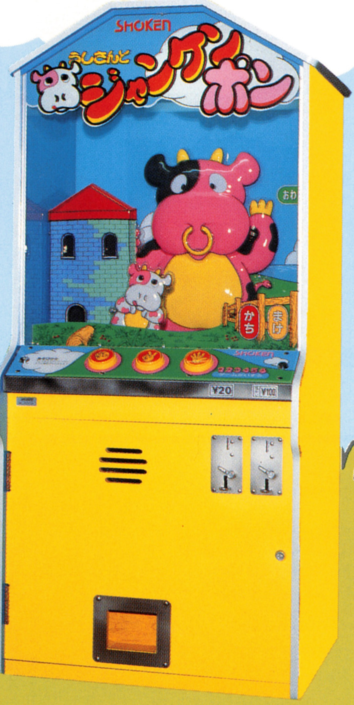
NEW 株式会社ジャトレ

〒102 東京都千代田区麹町5丁目7番地
秀和紀尾井町TBRビル612
TEL 03(3239)4731・FAX 03(3239)4654

より大きな喜びと楽しさを。それがタニガワの願いです。



うしさんと ジャンケンポン


SHOKEN
うしさんと ジャンケンポン
かち
まけ
¥20
¥100

愉快で元気な
うしさんとジャンケンポン!!
勝てば景品。

ウレシイナ!

あそび方

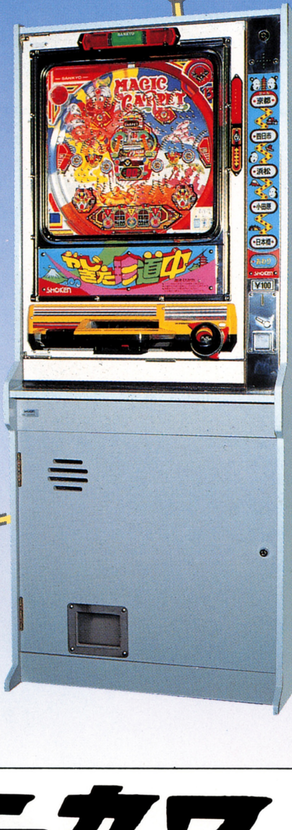
20円、又は100円（１～６回でプレイ数変更可）を投入し。ジャンケンポンでタイミングよくグー、チョキ、パー、何れかのボタンを押します。勝てば景品が払い出されます。

仕様
- ●サイズ H1420×W630×D600（m/m）
- ●〒適用外品
- ●電圧 AC24V
- ●消費電力 100W

両機共、楽しい音声合成付き

超ヒットマシン、"ドラゴンフィーバー"の姉妹機

やじきた珍道中


SANKYO
MAGIC CARPET
京都
四日市
浜松
小田原
日本橋
やじきた珍道中
SHOKEN
¥100
京都
日本橋
小田原
四日市

打って、弾いて、目指すは京都!!
愉快な旅には、
スリルが イッパイ!

あそび方

コインを投入するとランプが小田原まで進みます。入賞すると前進、入らなければ戻ります。京都まで進むと景品が払い出され、日本橋まで戻ると〝おわり〟になります。

仕様
- ●サイズ H1553×W630×D450（m/m）
- ●重量 50kg
- ●ホッパー容量 75ϕカプセル約50個収容
- ●電源電圧 AC100V、140VA
- ●本体消費電力 50W
- ●〒61-14569 ※外部電源装置使用

TGM
株式会社 タニガワ
埼玉県越谷市神明町3-410-2 TEL 0489(76)3211 FAX 0489(75)9745

より大きな喜びと楽しさを、それがタニガワの願いです。

チビッコ向けスロットに新しい仲間が加わりました!

乗物いっぱい楽しいな
うんてんしゅはぼくだ

☆SCロケにもピッタリの健全スロット。

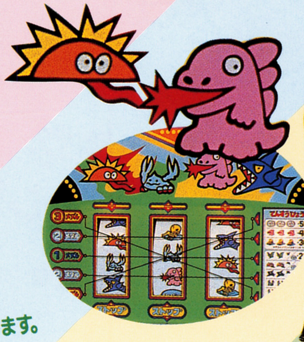
☆ノッて遊べるBGM(音楽)入りです。

くるくる回る動物村
かわいいなかま

画期的モーションピクチャー方式
それいけ ホームランⅡ
ちびっこ やきゅう

☆嬉しい! 記念メダルも払い出します。

にぎやかモンスターいっぱい
かいじゅうくん



●仕様各機共通　●幅500㎜×奥行350㎜×高さ1230㎜●重量49kg●メダル、10円、100円(メダル貸出し)の３ウェイ方式●記念メダル払出し機構付●BGM入り●Ⓥ61-14473(出力24V電源使用)※仕様は予告なく変更することがあります。

DRAGON FEVER Ⅲ
ドラゴン・フィーバーⅢ

スーパーロングライフ
パチンコプライズ決定版!

特長

- パチンコ台が、９号ワクに変わりました。
- 景品払い出しカウンターサービススイッチを装備し、一層管理がし易くなりました。

寸法：H 1550×W 630×D 450(㎜)

LUCKY 7 CHANCE
エキサイティングスロットゲーム
ラッキーセブン チャンス

パパ・ママ、ワクワク
ボク、ドキドキ
みんな楽しいニューゲーム!

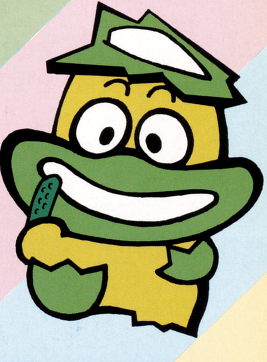
- 誰にでも出来て客層を選ばない
- メダル、10円、100円の３WAY
- 100円ではメダル貸出、1ゲームサービス

㈱ユーピーエル

寸法：H 1400×W 555×D 480(㎜)

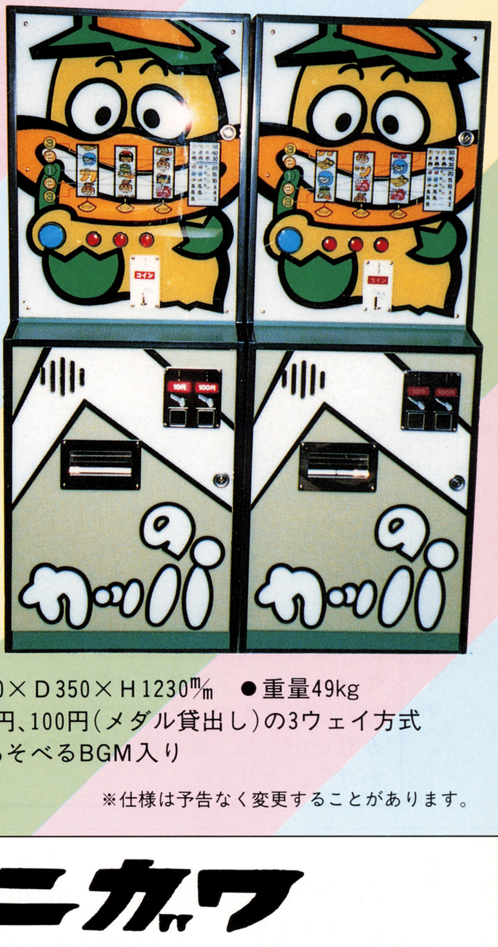
面白ユニークの決定版!

へのカッパ



チビッコ向けスロットシリーズ

コインかメダルを投入して
スタートボタンをON!
カッパの文字が揃えば
払い出しメダルは50枚!!



- 寸法：W500×D350×H1230㎜　●重量49kg
- メダル、10円、100円(メダル貸出し)の3ウェイ方式
- たのしくあそべるBGM入り

※仕様は予告なく変更することがあります。

TGM
株式会社 タニガワ
埼玉県越谷市神明町3-410-2 TEL 0489(76)3211 FAX 0489(75)9745

より大きな喜びと楽しさを、それがタニガワの願いです。

店頭用小型メダルマシンに、アピール度抜群の新シリーズ登場!!

Mini PICCADILLY

ミニ・ピカデリーシリーズ

☆人気の3機種☆

- コナミワイワイワールド
- スーパーマリオワールド
- スーパーマリオブラザーズ3

★ユニークな音声合成で、通りすがりのチビッ子達を引きつける、必勝の3タイプをお届けします。

〈共通サイズ〉 W 400 × D 360 × H 1,020（m/m）

コナミ㈱

Super Monaco GP DUAL CABINET

スーパーモナコGP デュアル・キャビネット

超人気ゲームに通信機能をプラス!!

寸法：H 1790 × W 1255 × D 1635（mm）

㈱セガ・エンタープライゼス

ニュー・ユーフォー・キャッチャー

NEW UFO CATCHER

楽しさグーンとパワーアップ!!

寸法：H 1940 × W 1680 × D 880（mm）

㈱セガ・エンタープライゼス

超感覚ビデオエレメカシューティング

GOLLY! GHOST!

ゴーリーゴースト

業界初！

ビデオ+ジオラマ合成画面システム

寸法：H 1920 × W 780 × D 1220（mm）

Ⓒ㈱ナムコ

ファイナルラップ2スタンダード

大好評発売中

FINAL LAP 2SD

売上、人気とも超一流！

寸法：H 1850 × W 1230 × D 1610（mm）

Ⓒ㈱ナムコ

TGM

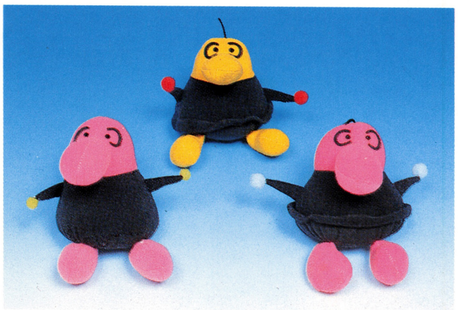
株式会社 タニガワ

埼玉県越谷市神明町3-410-2 TEL 0489(76)3211 FAX 0489(75)9745

信頼を製（かたち）品でお届けします。

スクラッチ★景品

ヒョウタン（100個入）
Ⓒ TEZUKA PRODUCTION ㈱スクラッチ



オムカエ ゴンス（100個入）
Ⓒ TEZUKA PRODUCTION ㈱スクラッチ

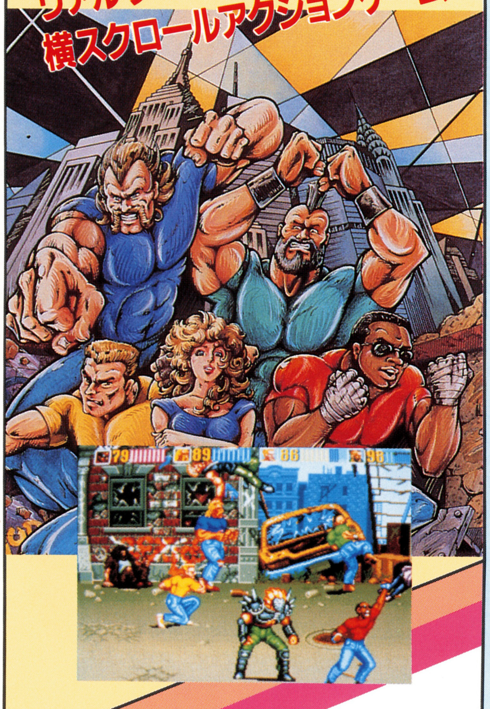
忍者くん（100個入） UPL
㈱スクラッチ

トッポジージョ（100個入 OP価格 ¥30,000）
Ⓒ日本アニメーション/マリアペレゴ 1988 ㈱スクラッチ

THE VIDEO GAME クライムファイターズ2 CRIME FIGHTERS 2™

Ⓒ KONAMI 1991

**リアルタイムな臨場感あふれる
横スクロールアクションゲーム**

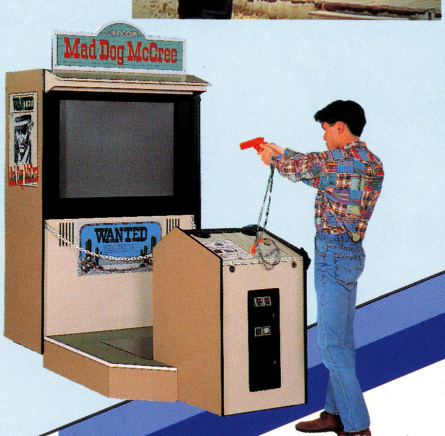


コナミ㈱

Mad Dog McCree（マット トッグ マックリー）

Ⓒ AMERICAN LASER GAMES 1990

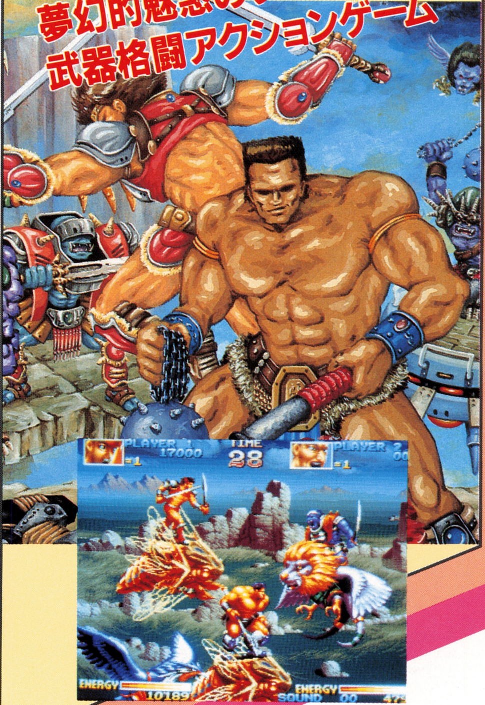
**鮮明な西部劇の世界！
レーザーディスクガンファイトゲーム**



㈱カプコン

Cross Blades!（クロス ブレイズ）™

**夢幻的魅惑のグラフィック
武器格闘アクションゲーム**

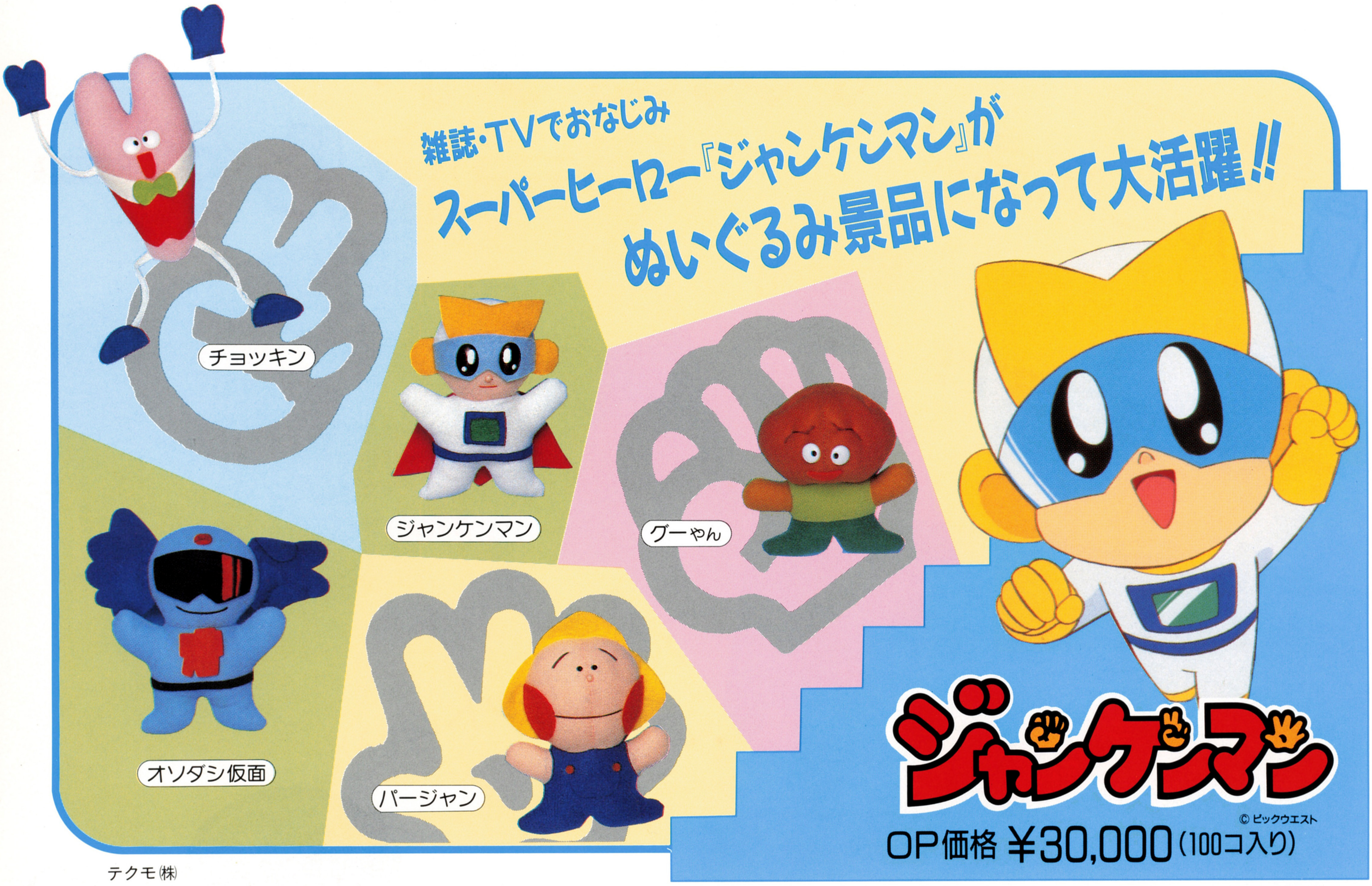


アイレム㈱

メディア商事株式会社

〒578 東大阪市今米2番2号
TEL.0729-64-0717 FAX.0729-64-2059

信頼を製（かたち）品でお届けします。


チョッキン
ジャンケンマン
グーやん
オソダシ仮面
パージャン
ジャンケンマン

雑誌・TVでおなじみ
スーパーヒーロー『ジャンケンマン』が
ぬいぐるみ景品になって大活躍!!

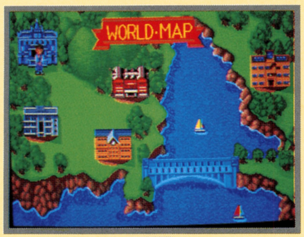
© ビックウエスト

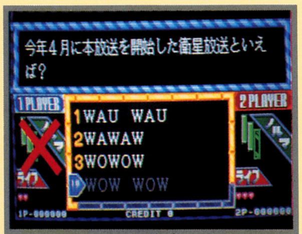
OP価格 ¥30,000（100コ入り）

テクモ㈱

QUIZ（クイズ） がくえん パラダイス™

今度のクイズは刺激的!?



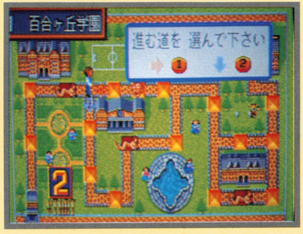

今年４月に本放送を開始した衛星放送といえば？

1WAU WAU
2WAWAW
3WOWOW
WOW WOW

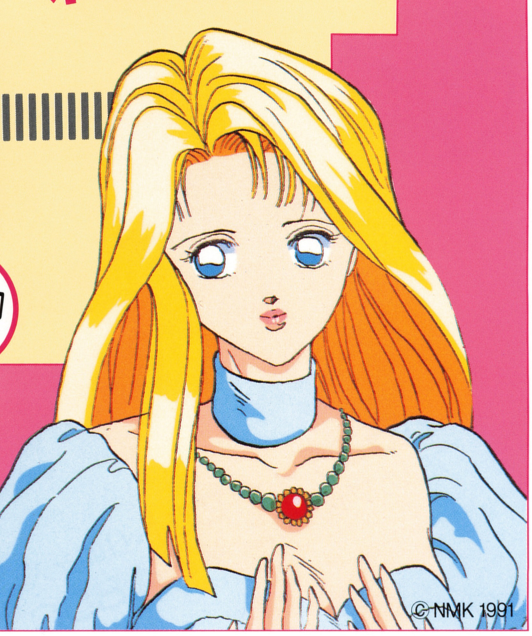
1PLAYER
2PLAYER
ライフ
1P-000000
CREDIT 0
2P-000000

2人同時プレイOK!

途中参加OK!


百合ヶ丘学園
進む道を 選んで下さい
➔1 ➔2

ゲーム進行はすごろくタイプ



©NMK 1991

テクモ㈱

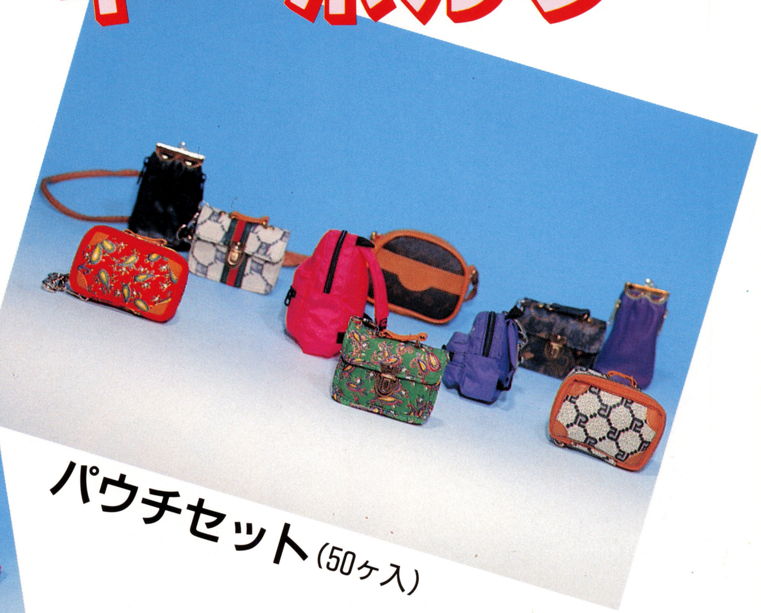
メディア商事株式会社
〒578 東大阪市今米２番２号
TEL.0729-64-0717 FAX.0729-64-2059

ミニチュア・マスコット・キーホルダー

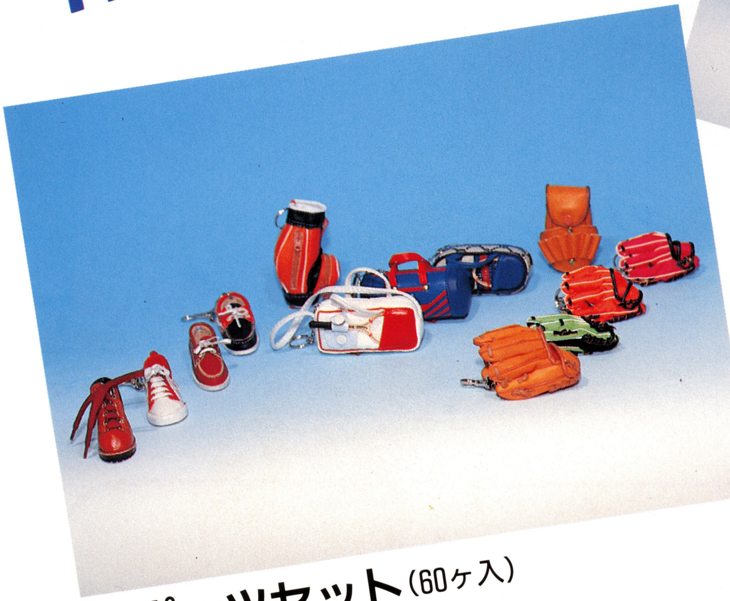
高品質で
リアルさ満点!!

新発売

THE BEST!

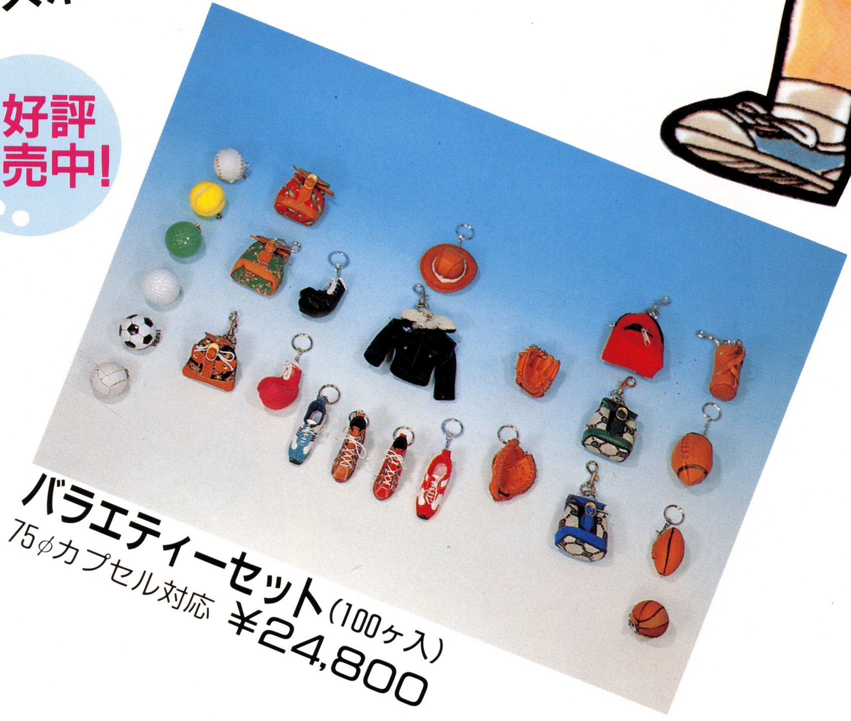


パウチセット(50ヶ入)



スポーツセット(60ヶ入)

大好評
発売中!



バラエティーセット(100ヶ入)
75φカプセル対応 ¥24,800

販促に、
ギフト用に!!

株式会社 ミッチェル

MITCHELL CORPORATION

協和埼玉銀行
荻窪支店(普通)016771
㈱ミッチェル

〒166 東京都杉並区阿佐ヶ谷南3-12-1 栄ビル2F
Sakae Bldg. 2F, 3-12-1 Asagaya-minami Suginami-ku, Tokyo, Japan 166
Telephone:03-3220-2647 FAX:03-3220-2607

大人気！

クレーンマシン ラインナップ

しっかり管理で売上10倍
太くて長～いお付き合い

H 820×W670
×D1160m/m ▽91-16066

LUCKY CRANE
ラッキー・クレーン

スモールサイズでビッグなインカム
コンパクトでも楽しさワイド!!

H 820×W660
×D700m/m ▽91-16066

MINI CRANE
ミニクレーン

SUPER ELEPHANT

省スペースで高収益！
スーパーなマシン登場！

H 1700×W660
×D750m/m
▽91-16066

SUPER ELEPHANT
スーパーエレファント
アップライト型クレーンゲーム

GOLDEN CIRCUS

メダル両替機構
配当調整機構

H 1400×W555
×D420m/m

楽しいサーカスが、やって来た！
ゴールデンサーカス

㈱日本商事

Lucky Chance
エキサイティング スロットゲーム
Lucky Chance

メダル両替機構
配当調整機構

H 1400×W555
×D480m/m

LUCKY 7 CHANCE
ラッキーセブン チャンス

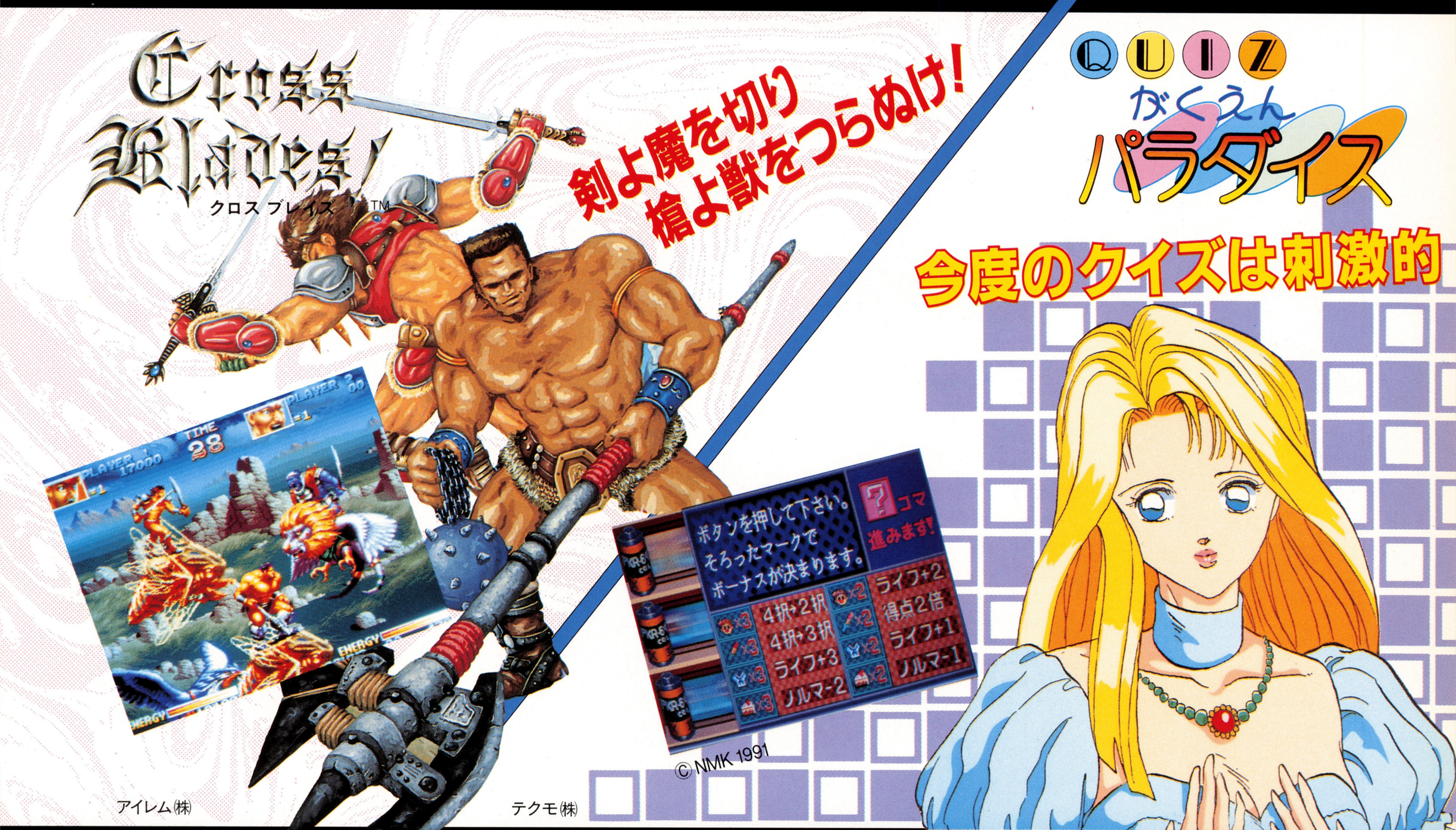
TRY YOUR GRASPING POWER!
握力測定器
あなたの握力は？

握力測定器
H 1245×W490×D600m/m

パワーは健康のバロメーター
いつでも気軽に握力測定！

UPL COMPANY LIMITED 株式会社ユーピーエル
本　社／〒323 栃木県小山市駅南町6-13-30 TEL 0285(27)6600 FAX 0285(27)9593
営業所／〒110 東京都台東区上野3-16-3田ロビル3F TEL 03(3834)1434 FAX 03(3834)3918

★フェイスが選ぶ ベストヒット確実 商品★


Cross Blades!
クロスブレイズ™
剣よ魔を切り
槍よ獣をつらぬけ!
PLAYER 1 17000
TIME 28
PLAYER 2 00
ENERGY
QUIZ
がくえん
パラダイス
今度のクイズは刺激的

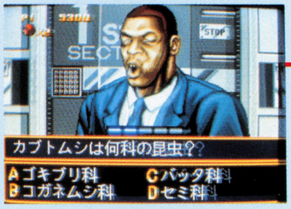
ボタンを押して下さい。
そろったマークで
ボーナスが決まります。
?コマ進みます!

×3	4択→2択	×2	ライフ+2
×3	4択→3択	×2	得点2倍
×3	ライフ+3	×2	ライフ+1
×3	ノルマ-2	×2	ノルマ-1

© NMK 1991

アイレム㈱

テクモ㈱



カブトムシは何科の昆虫??
A ゴキブリ科　C バッタ科
B コガネムシ科　D セミ科

クイズ大捜査線

これまでにない! スリリングクイズゲーム。

クロスソード

アルファ電子㈱

数字だけの戦闘はもう終わった。

あしたのジョー伝説

㈱ウエイブ/大平技研工業㈱

ジョーの獣の血が、まっ白な灰に
なるまで燃え上がる!

㈱エス・エヌ・ケイ

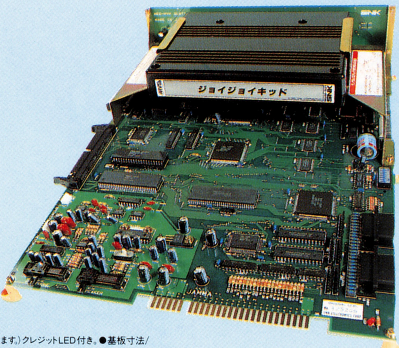
©エス・エヌ・ケイ ©ウエイブ ©ちばてつや

JAMMA対応。

1本用「ネオ・ジオ」ハードキット。

高稼働率、高収益で人気の「ネオ・ジオMVS(マルチビデオシステム)」に、ハードキット登場! MVS用ゲームカセット1本を搭載したゲーム基板はJAMMA規格に対応。お手持ちの筐体が、低予算で簡単にネオ・ジオ仕様となります。

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」


ジョイジョイキット
SNK
JAMMA

●専用コンパネ付属(各社筐体に合わせてご用意しております。)クレジットLED付き。●基板寸法/幅290×奥行き380×高さ94(㎜)●キット内容にゲームソフトは含まれておりません。
対応筐体/SNKキャンディ25°・26°、タイトーMM-5(25°)、ジャレコポニーMkⅡ(18°)・MkⅢ(25°)、セガエアロシティー(26°)他。

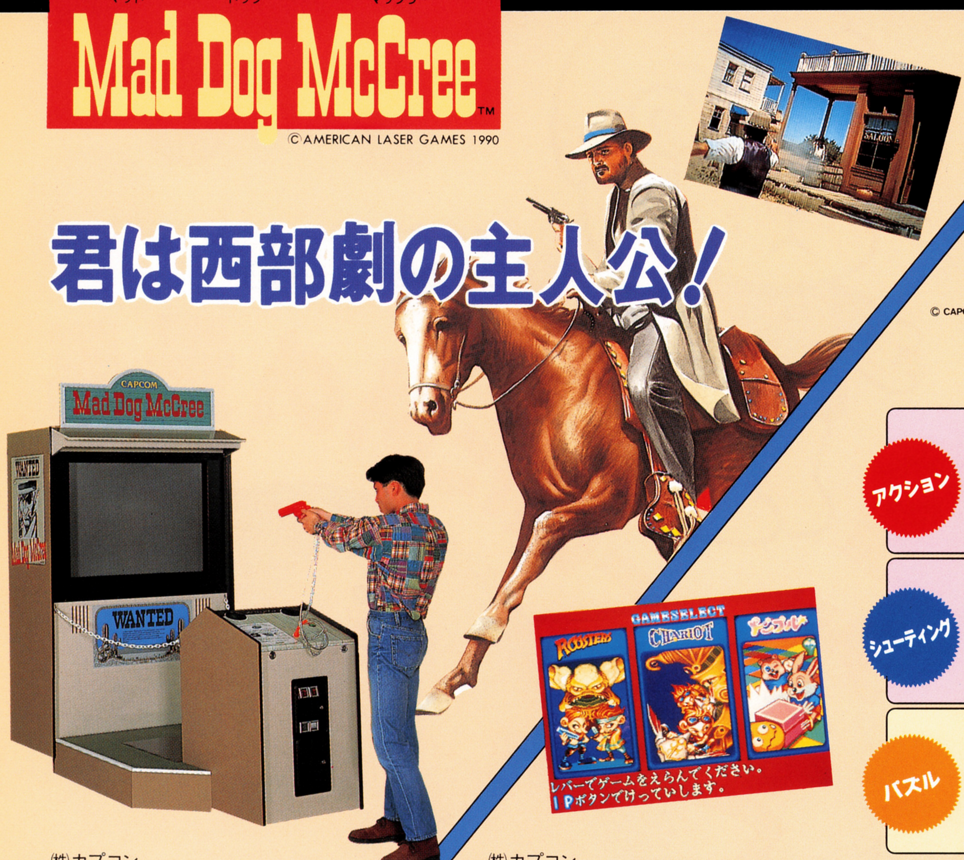
株式会社 フェイス
〒164 東京都中野区弥生町2−26−2 第2Kビル
TEL.03(3229)1101㈹ FAX.03(3229)3555

★フェイスが選ぶ ベスト ヒット 確実 商品★

Mad Dog McCree
マッド ドッグ マックリー

©AMERICAN LASER GAMES 1990

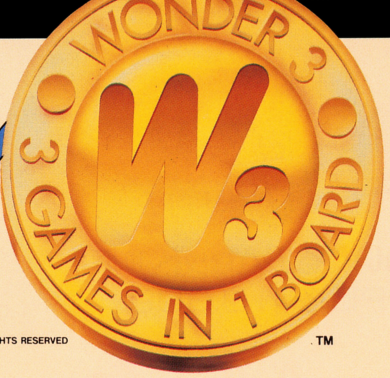
君は西部劇の主人公!


CAPCOM
Mad Dog McCree
WANTED
SALOON
GAMESELECT
ROOSTERS
CHARIOT
ドンプル

レバーでゲームをえらんでください。
1Pボタンでけっていします。

㈱カプコン

㈱カプコン


WONDER 3
W3
3 GAMES IN 1 BOARD

© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED ™

ワンダー3

好みに応じる!ゲームを選べる!!

アクション ROOSTERS™ ルースターズ ＝チャリオットを探して＝ © CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED

シューティング チャリオット CHARIOT ～天空への旅～™ © CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED

パズル ドンプル☆™ © CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED

ジャンケンマンJP
（ジャックポット）

ジャンケンマンシリーズ ニューフェイス!

高さ 950×
奥行 300×
間口 295（㎜）

㈱サンワイズ

NEW UFO CATCHER
ニュー・ユーフォー・キャッチャー

楽しさグーンとパワーアップ!!

NEW UFO CATCHER

H 1,940
D 880
W 1,680（㎜）
〒91-37220

Super Monaco GP
DUAL CABINET
スーパーモナコGP デュアル・キャビネット

超人気ゲームに通信機能をプラス!

SEGA
Super Monaco GP
1
2

H 1,790
D 1,635
W 1,255（㎜）
〒95-3886

㈱セガ・エンタープライゼス

株式会社 フェイス
〒164 東京都中野区弥生町2-26-2 第2Kビル
TEL.03(3229)1101㈹ FAX.03(3229)3555

いつもあなたのそばにいたい!!
たのしさいっぱい 夢いっぱい!!

ぬいぐるみAセット 100個入り
OP価格￥19,800

キーホルダー 100個入り
OP価格￥9,800

オペレーターが選ぶオペレーターのための景品

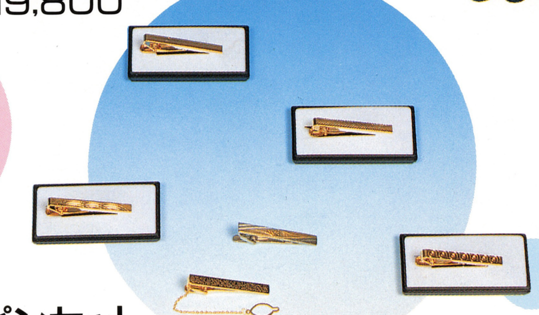
大人気につき連続発売中!
カバくんセット
50個入り

近日発売

タコチャン

大人気につき
連続発売中!
ピエロセット
100個入り
OP価格￥19,800

デラックスセット 50個入り
OP価格￥19,800

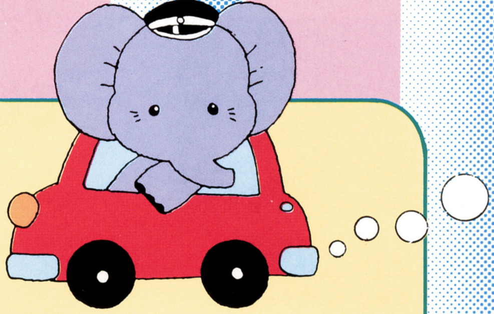


タイピンセット
100個入り
OP価格￥12,800

カップルセット
50個入り

富貴商会

〒520 大津市稲葉台33－3
TEL0775(26)2937　FAX0775(26)3853

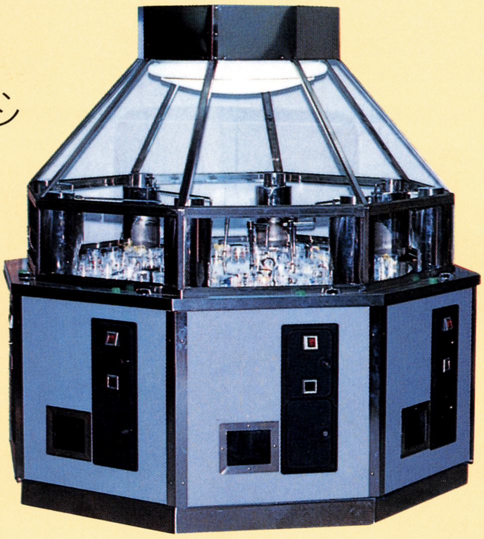


ジャンボビーバー8P

――ビッグな8人用新発売!!

元祖ジャンボビーバーの
兄貴登場!!

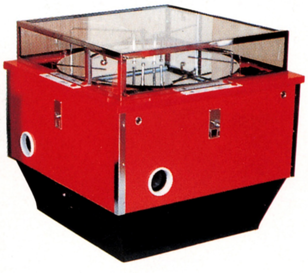
- →10年以上の稼働実績のノウハウを生かした、エレメカプライズマシンを再現。
- →ステンレスを多用し、耐久性向上!!
- →本体上下分割可能。



仕様/●(W)1800×(D)1800×(H)1700(m/m)
●(Wt)310kg　●外部電源　●▽61-15218
(オリジナルジャンボビーバー下取可能)

ジャンボビーバー

- ●オペレータ各社の要望により製造再開!!
- ●発売開始以来14年の実績!

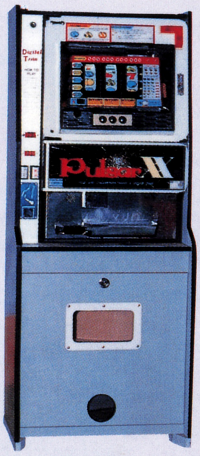


仕様/●(W)1000×(D)1000×(H)970(m/m)　●(Wt)100kg

Digital Twin

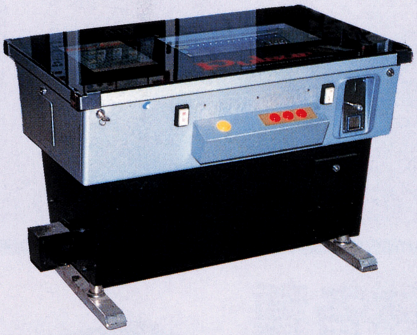
デジタル ツイン

DT-T テーブルタイプ
DT-DXII パチスロ1号機 アップライトタイプ
DT-DXIII パチスロ2号機 アップライトタイプ



- ★メダルを使用せず、パチスロのエキサイト感は――そのまま!!
- ★プレイ用デジタルと、景品用デジタルのツイン表示!!

◎景品(75φカプセル)70個収納可能
▽61-15218



◎景品(75φカプセル)45個収納可能
◎外部より景品追加専用鍵付トビラ標準装備
▽61-15218

●製造元
増　田　産　業
岐阜県大垣市西崎町1-28
TEL0584(89)9436・FAX0584(89)9437

●総発売元
岐阜特機株式会社
岐阜市大菅2-78-2
TEL0582(51)0861・FAX0582(53)7109

★ 永遠に夢を心に描こう! ★
そして今すばらしい世紀の
Obj.をめざして……!!

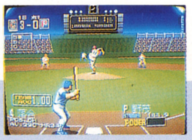
若山 ひとみ

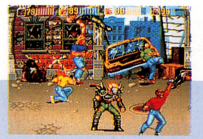
新製品

ファイナルラップ2SD
Ⓒ㈱ナムコ

スーパーモナコGP
デュアル・キャビネット
㈱セガ・エンタープライゼス

ゴーリーゴースト
Ⓒ㈱ナムコ


クラッチヒッター
㈱セガ・エンタープライゼス


クライムファイターズ2
コナミ㈱

大型人気機種

ブラックジャック

エキサイティングダービー

ダービーデイ

ビンゴ サーカス

ミルキーウェイ

MVS最新ソフト
「クイズ大捜査線」
「バーニングファイト」
「2020年スーパーベースボール」

NEO・GEO

ジョーカーズワイルド

スーパー8ウェイズ

メカスロ

トゥエンティワン

小型人気機種

ⒸSM/C/N.A 1990

ミスティ

ジャンケンマンフィーバー

ジャンケンマンJP
リトルスラッガー

コナミ・ワイワイワールド
スーパーマリオブラザーズ3
スーパーマリオワールド

ぴょんぴょん

カプセルゴルフ

バスケットチャンス

ミスターバットマン

ちびまる子ちゃん
みんなあそぼう

筐体各種

H 600〜750×W 860×D 560 ㎜

H 650〜750×W 850×D 680 ㎜

H 1000×W 560×D 680 ㎜

H 1320×W 660×D 995 ㎜

JA7695
NAMIKI

アミューズメント機器総合商社

SINCE
1974

ナミキ商事株式会社
NAMIKI TRADING CO., LTD.

東京都大田区西糀谷3-3-11ナミキBldg TEL 03(5705)3431㈹・FAX 03(5705)3435
NAMIKI BLDG, 3-3-11 NISHIKOJIYA, OHTA-KU, TOKYO, JAPAN.

振込先
富士銀行 羽田支店
当06533 ナミキ商事㈱
第一勧業銀行 羽田支店
普1365827 ナミキ商事㈱

当広告中の中古機につきましては、全て当社に在庫がございますので即納できます。尚、台数に限りがありますので、ご希望の方はお早目にご連絡下さい。

クレーン用景品各種（75⌀カプセル用、販促用ヌイグルミ、他多数）

毎週月曜、TV東京にて当社提供番組
「スポーツ IN TV」好評放映中！
当社CMも ON AIR！

クレーン各種

とれとれボーイ

ミニクレーン

スーパーエレファント

ドリームタウン

ムーンキャッスル

ニューUFOキャッチャー

ニュースウィートランド

プライズマシン各種

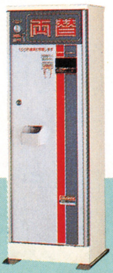
ゴールデンサーカス

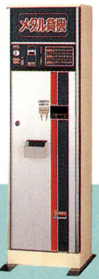
やじきた珍道中

ドラゴンフィーバーⅢ

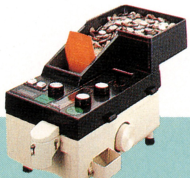
両替機

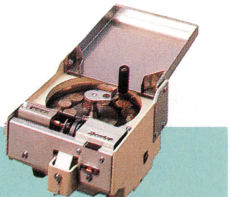
EM-22
H 1570（1000）× W 550 × D 450 ㎜


ER-30A
H 1300 × W 430 × D 340 ㎜


ER-402A
H 1570 × W 450 × D 350 ㎜

ER-50C
H 1500（600）× W 300 × D 250 ㎜


CP-81
H 291 × W 306 × D 595 ㎜


CR
H 130 × W 263 × D 387 ㎜（稼動時）

中古機種

ハングオン

スーパーハングオン

アウトラン（デラックス・タイプ）

サンダーブレード

スペースハリアー（シットダウンタイプ）

ファイナルラップ

ウイニングラン

アフターバーナーDX

ニューペニーフォールⅡ

エンデューローレーサー（ウィリータイプ）

スーパーコンチネンタルビデオスロット

ピンボール各種（モンテカルロ、ロストワールド、ヘビーメタル、レーザーウォー、トルピードアレー、ハードボディ、ソーセラ、ミリオネア、ストレンジサイエンス、etc.）

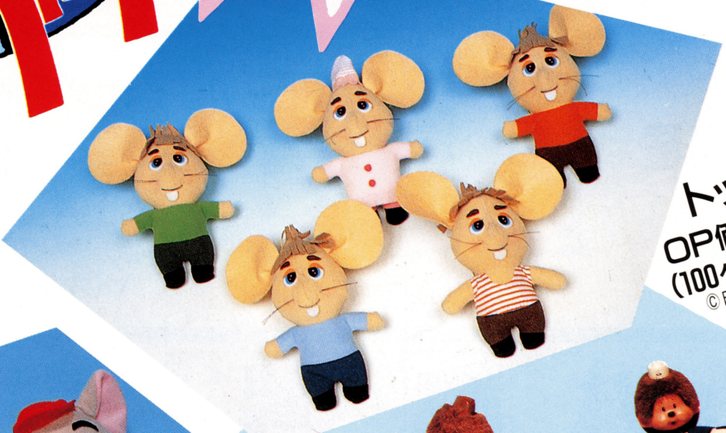
アミューズメント機器総合商社

SINCE 1974

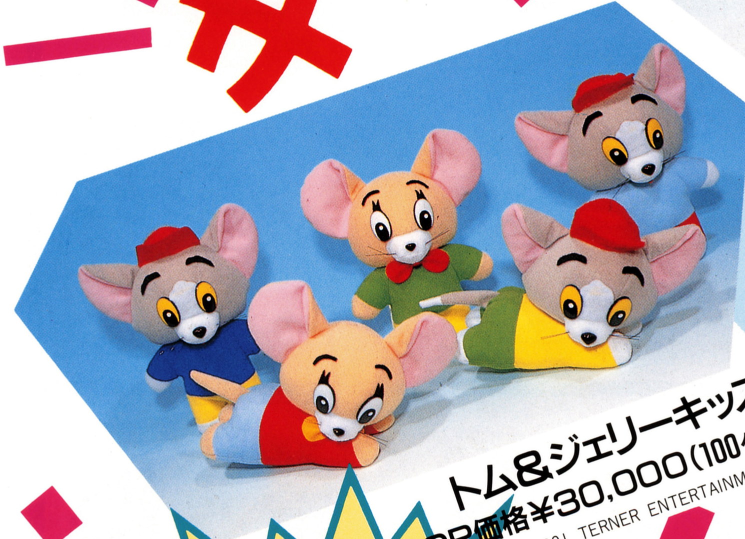
ナミキ商事株式会社
NAMIKI TRADING CO., LTD.
東京都大田区西糀谷3-3-11ナミキBldg TEL 03（5705）3431㈹・FAX 03（5705）3435
NAMIKI BLDG, 3-3-11 NISHIKOJIYA, OHTA-KU, TOKYO, JAPAN.

振込先
富士銀行 羽田支店
当 06533 ナミキ商事㈱
第一勧業銀行 羽田支店
普 1365827 ナミキ商事㈱

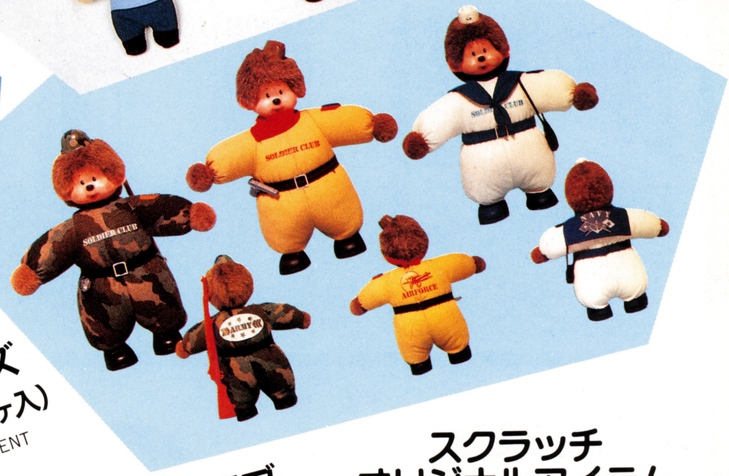
スクラッチより
愛をこめて…
キャラクター大爆発!!



トッポジージョ
OP価格¥30,000
(100ヶ入)
Ⓒ日本アニメーション/マリアペレゴ 1988



トム&ジェリーキッズ
OP価格¥30,000(100ヶ入)
Ⓒ1991 TERNER ENTERTAINMENT



ソルジャークラブ
OP価格¥30,000
(100ヶ入)

**超人気商品
ダービーセットが
装い新たに
7月初旬発売**

★ニューダービーセット
OP価格¥25,000(100ヶ入)

スクラッチ オリジナルアイテム 取扱い店
(50音順)

- ㈱エイブルコーポレーション TEL 03-3988-2061
- ㈱K&U商会 TEL 06-783-6362
- タニックス TEL 06-790-1943
- 松山ゲームサービス TEL 0899-71-5786
- メディア商事㈱ TEL 0729-64-0717
- ユーテック TEL 06-858-6335

SCRATCH®
SCRATCH CO., LTD.

1-2, MIDORI-MACHI, NEYAGAWA-SHI, OSAKA, JAPAN
TEL.0720-38-1013
FAX.0720-38-1015

インカム倍増商品一気大放出!!

ヒョウタン（100個入）
© TEZUKA PRODUCTION

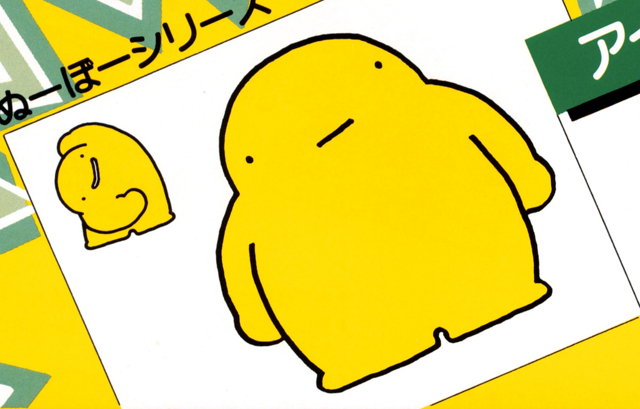
怪傑タマゴン
キャシャーン
一発貫田くん
©タツノコプロ

ベースボールクラブ（100個入）
OP価格 ¥30,000

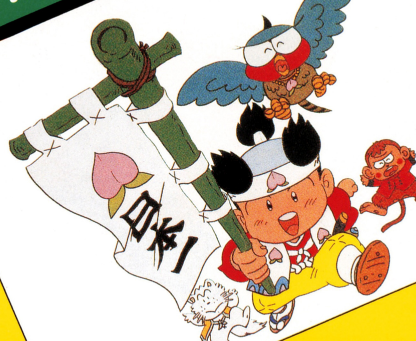
オムカエ ゴンス（100個入）
© TEZUKA PRODUCTION

忍者くん（100個入）
UPL

アイレム製商品



ぬーぼーシリーズ
©IREM CORP.
© NOOBOW PRODUCTIONS.



©IREM CORP.
©I&S・ナック・さくま
桃太郎伝説シリーズ

株式会社
スクラッチ

〒572 大阪府寝屋川市緑町1-2
TEL.0720-38-1013
FAX.0720-38-1015
振込先 大阪銀行 香里支店 普通317540

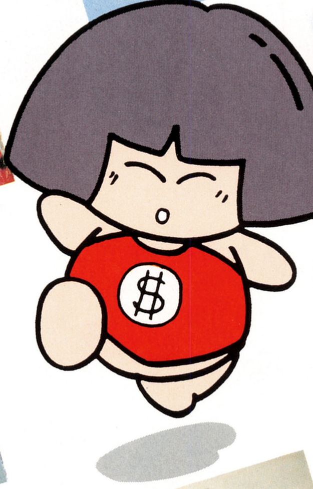
いい物！見〜つけた！！

ヘアーオーナメントセット
100個 ¥16,000

ジュエリーセット（オーストリア原石使用）
100個 ¥18,000

夏休みセット
（100個）¥18,000

花火セット
（100個）¥15,000



パーティーセット
（100個）¥17,000

バラエティーセット
（100個）¥15,000

サンリオ キティセット
（100個）¥20,000

男の子セット
（100個）¥18,000

サンリオ ケロッピセット
（100個）¥20,000

ちびまる子ちゃんセット
（100個）¥20,000

ぬいぐるみセット
（100個）¥14,000

動物セット（100個）
¥12,000

時計セット（100個）
¥18,000

- 表示価格には送料、消費税は含まれておりません。
- 景品から販促用、販売用まで、またお客様の御希望に応じたセット製作も致します。
- 各種セット内容は多少変更される場合もありますので予めご了承下さい。

その他各種扱っておりますので、御相談下さい。　バンプレスト製品も扱っております。

有限会社 サンエース
〒111 東京都台東区千束3-16-4

TEL 03(3872)9767
FAX 03(3872)6108

〈振込口座〉
富士銀行
千束町支店
（普）808478
㈲サンエース

NEW UFO CATCHER

ニュー・ユーフォー・キャッチャー

NEW UFO CATCHER

H 1940 × W 1680 × D 880（mm）

オトナも、コドモも、やっぱり興奮！

楽しさグーンと

パワーアップ!!

㈱セガ・エンタープライゼス

ハイコストパフォーマー登場!!

ドーミージュニア

DOMY Jr.

TM ©KONAMI 1991

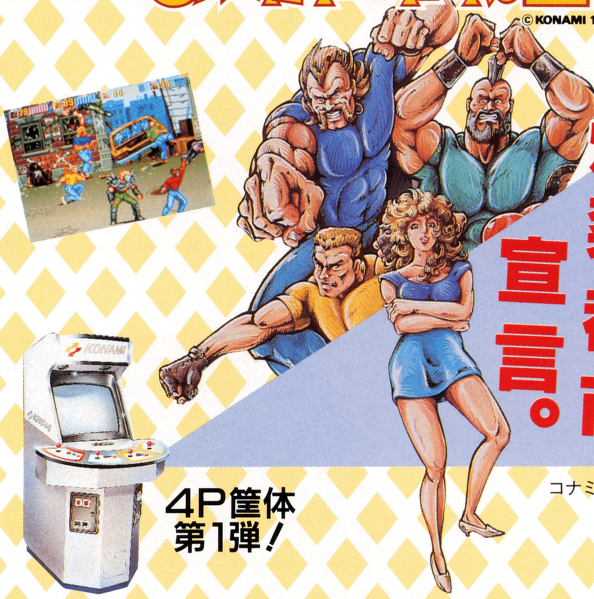
コンパクト、高性能で大好評のドーミー筐体にコストパフォーマンスに優れたJr.が登場。独立スピーカーボックスの採用など、最新の技術が満載されています。

コナミ㈱

THE VIDEO GAME クライムファイターズ2

CRIME FIGHTERS 2

TM ©KONAMI 1991



爆裂都市宣言。

4P筐体第1弾！

コナミ㈱

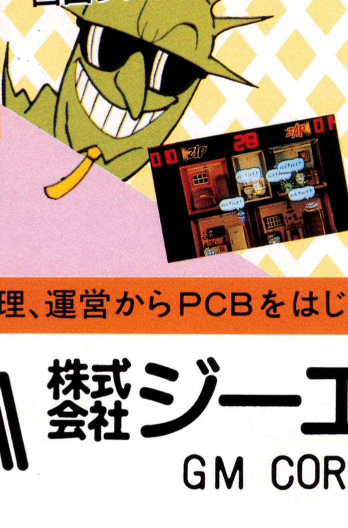
ゴーリーゴースト

GOLLY! GHOST!

GOLLY! GHOST!
namco
GOLLY! GHOST!

業界初！

ビデオ＋ジオラマ合成画面システム



Ⓒ㈱ナムコ

簡単だけどムズカシイ？それが高インカムの理由（ワケ）

ブルちゃんの

もっとたべたいワン！

namco
ブルちゃんの
もっとたべたいワン！

ぼくにおやつをたべさせて！

Ⓒ㈱ナムコ

店舗管理、運営からPCBをはじめとするアミューズメント製品まで何でもお任せ下さい。

GM 株式会社ジーエム商事
GM CORPORATION

〒143 東京都大田区大森北5-9-13
TEL 03（3766）9331㈹／FAX 03（3766）9398

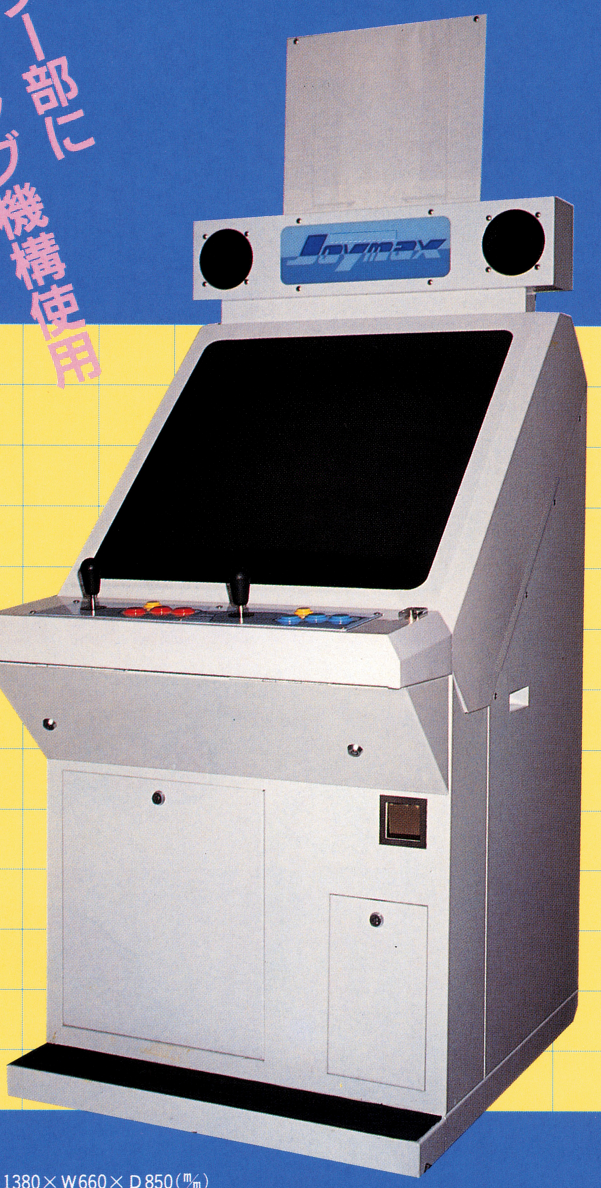
26 inch

ジョイマックス

Joymax

モニター部に
ローリング機構使用

使う人の身になった親切設計！

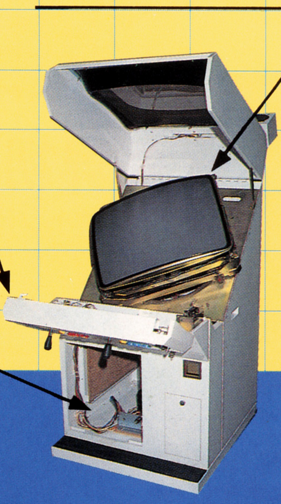


〔サイズ〕H 1380×W660×D 850（㎜）
▽95-3271　モニター：26吋ナナオ製
レバーボールは丸型、ナスビ型の2種あります。
オプションで「専用麻雀パネル」もあります。

モニターの回転は一方向へ90度のみなので、コード切れ等の心配がありません（ストッパー付）。

パネルのメンテナンスも簡単にできます。

内部は広々、基板が楽に出し入れできて、モニター調整等も前面でＯＫ。



清潔感溢れるオシャレなホワイトボディー。
本体裏に電源コード収納スペース付き。

MSP MICRO SYSTEM PLANNING INC.
株式会社 マイクロシステム プランニング
EXCEL HEIM 1F, 1-37-4, KOMAGOME, TOSHIMA-KU, TOKYO, JAPAN.
〒170 東京都豊島区駒込1－37－4 エクセルハイム1F

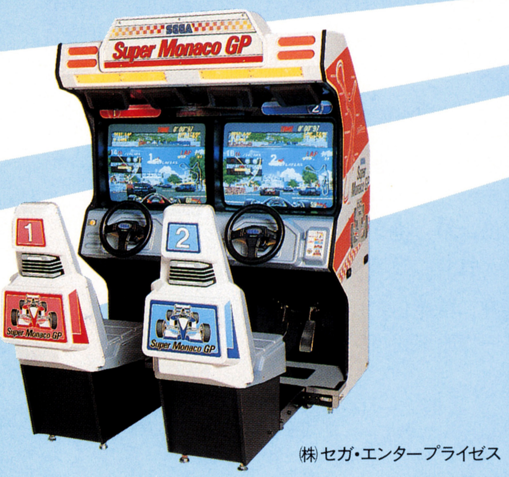
TEL：03－5395－0871
FAX：03－5395－0874
TELEX：2655103 MSPLAN

スーパーモナコGP デュアル・キャビネット

Super Monaco GP
DUAL CABINET

超人気ゲームに2人で競える通信機能をプラス!!

スーパーテクニックを競え！


SEGA
Super Monaco GP
1
2
Super Monaco GP
Super Monaco GP

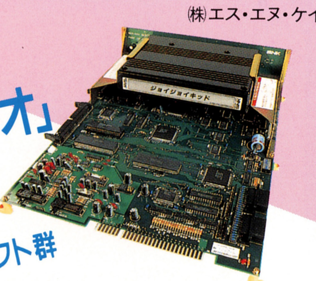
サイズ H1790×W1255×D1635（㎜）
26インチ モニター使用
☎95-3886

㈱セガ・エンタープライゼス

㈱エス・エヌ・ケイ

NEO GEO

1本用「ネオ・ジオ」
ハードキット
＋
超強力ソフト群



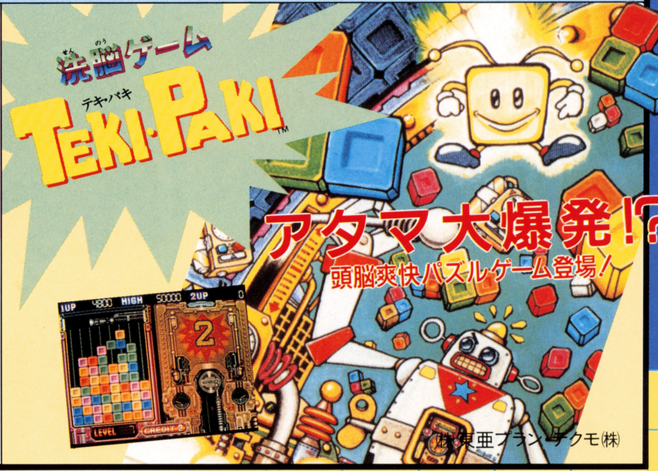
バーニングファイト

クイズ大捜査線

2020年スーパーベースボール

洗脳ゲーム

テキパキ
TEKI-PAKI™



アタマ大爆発!?
頭脳爽快パズルゲーム登場！

㈱東亜プラン・テクモ㈱

LUCKY CRANE
ラッキー・クレーン

長期売上げ
安定マシン

● H820×W670
×D1160（㎜）
☎91-16066

サービス満点
メカスロット

Lucky Chance
エキサイティング スロットゲーム
777
Lucky Chance

エキサイティング スロットゲーム
LUCKY 7 CHANCE
ラッキーセブン チャンス

● H1400×W555×D480（㎜）

MINI CRANE
ミニ クレーン

スモールサイズで
ビッグなインカム

● H820×W660×D700（㎜）
☎91-16066

SUPER
ELEPHANT
スーパー エレファント

● H1700×W660
×D750（㎜）
☎91-16066

SUPER ELEPHANT

アップライト型
クレーンゲーム

㈱ユーピーエル販売代理店

MSP
MICRO SYSTEM PLANNING INC.
株式会社 マイクロシステム プランニング
EXCEL HEIM 1F, 1-37-4, KOMAGOME, TOSHIMA-KU, TOKYO, JAPAN.
〒170 東京都豊島区駒込1－37－4 エクセルハイム1F
TEL：03－5395－0871
FAX：03－5395－0874
TELEX：2655103 MSPLAN

フリッパーベンダー

スロットベンダーに次ぐ
第2弾

- ○スロットベンダーの機能をそのまま、フリッパーに装備することにより、従来のフリッパーが生まれ変わります。
- ○現在、使用しているどのフリッパーにも取付け可能。

インカム倍増
まちがいなし!!

○ゲーム方法

1)ソレノイドの音と同時に75ミリカプセルが出る。
2)ソレノイドの音と同時に75ミリカプセルと再ゲームが出来る。
3)選択ボタンで従来のゲーム(クレジットアップ)又は、カプセル出し、どちらかを選ぶことが出来ます。

製造発売元㈱ニッコウ電子

大型中古体感ゲームの専門店

レーザーゴースト
㈱セガ・エンタープライゼス

アウトラン
㈱セガ・エンタープライゼス

WGP
㈱タイトー

アフターバーナー
㈱セガ・エンタープライゼス

買い取りも致します。その他、各種体感ゲーム、大型メダル機等取り揃えております。

●総発売元
NIKKO·DENSHI
株式会社ニッコウ電子
〒132 東京都江戸川区松島2-34-9
TEL 03(3655)5777
FAX 03(3651)8455
TELEX 2622333NIKKODJ

振込先
東海銀行
新小岩支店
(普)364082
㈱ニッコウ電子

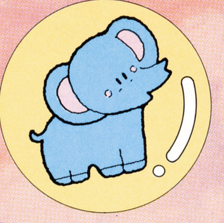
新発売

シンプルに新登場

大好評のスロットベンダーが景品払い出し
オンリーに!! メンテナンスフリーを実現。

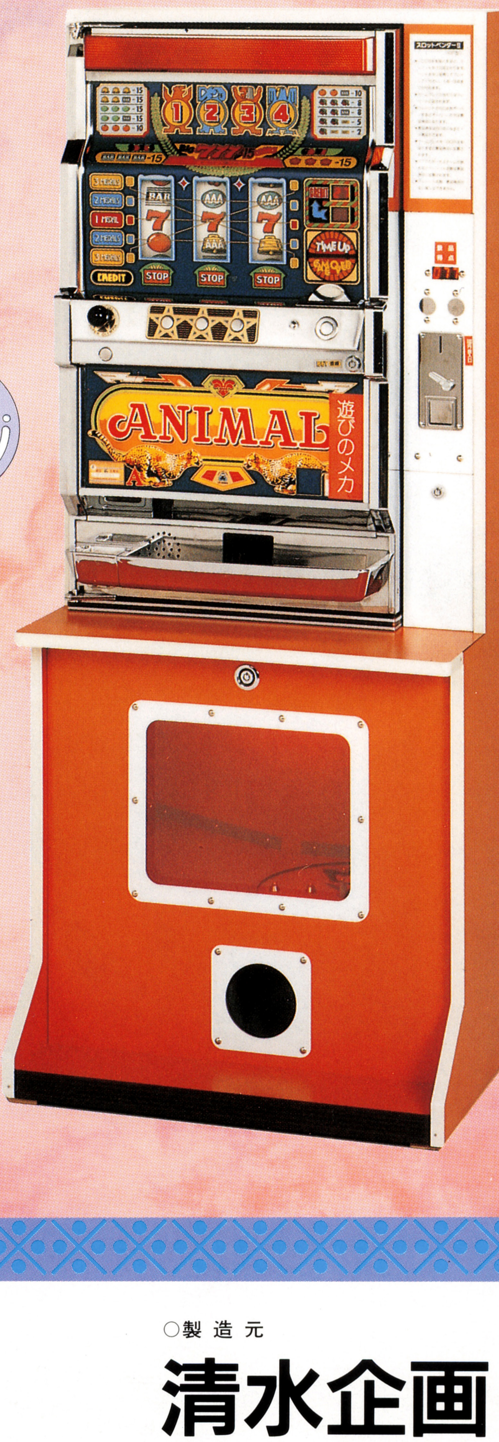
スロットベンダー Ⅱ

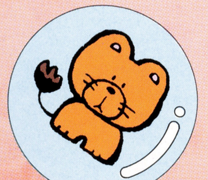
メタル無しタイプ　RP型



遊び方

- ★100円玉を投入するとクレジットが15点上がります。ベットボタンを押してプレイしてください。
- ★ゲームプレイの当たりはクレジットに加算されます。クレジットが50点をオーバーするとオーバーした分は景品得点になります。
- ★景品得点は120点になると1ヶ景品が出ます。
- ★100円玉を追加連続投入すると景品を買うこともできます。


スロットベンダーⅡ
1
2
3
4
CREDIT
STOP
STOP
STOP
TIME UP
ANIMAL
遊びのメカ



OP価格 ¥325,000

実用新案出願中
W600×H1400×D400
外部電源装置使用

●従来型も好評発売中●

○総発売元

NIKKO·DENSHI 株式会社ニッコウ電子

〒132 東京都江戸川区松島2−34−9
TEL 03-3655-5777 FAX 03-3651-8455

○製造元

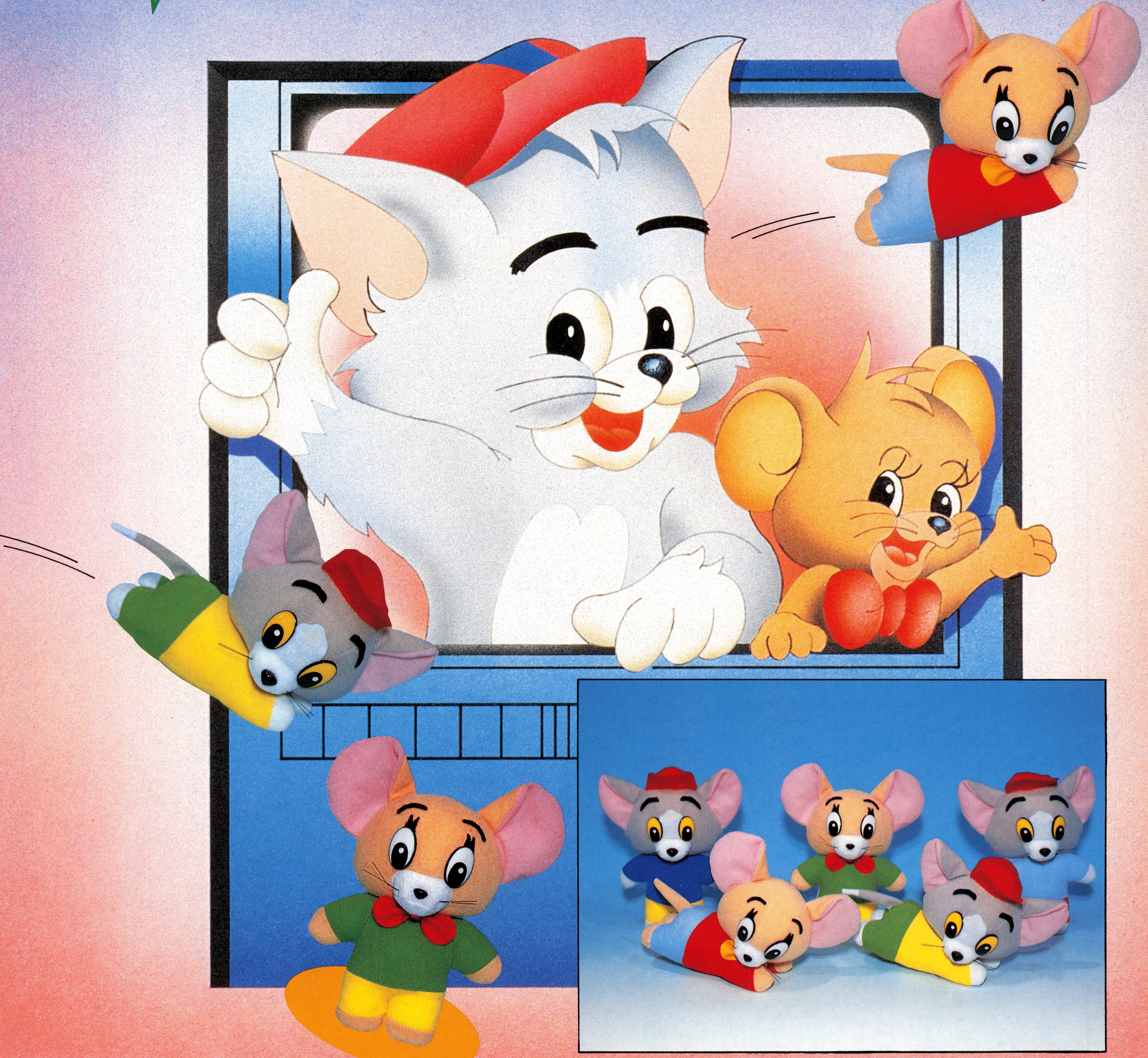
清水企画

〒399-46 長野県上伊那郡箕輪町沢上1273-1
TEL0265-79-8623 FAX0265-79-5044

大人気！

トム&ジェリーキッズ上陸中！！

TVでおなじみ
トム&ジェリーキッズが人形になって登場！！



トム&ジェリーキッズ（100個）￥30,000

TOM & JERRY Kids

※この製品はゲーム用ですので一般への販売は出来ません。又、日本国内でのみ御使用下さい。

©1991 TERNER ENTERTAINMENT

製造総発売元
中央リース販売株式会社
〒164 東京都中野区東中野4-5-20
TEL. 03-5389-6101㈹
FAX. 03-5389-6106

インカムは景品で決まる！

♥かわいいアニマルシリーズ♥

ファジー人形ネズラくん!!

新発売

ネズラくんセット　80個　￥25,000

オーストラリアシリーズ第1弾！

好評発売中

コアラセット　100個　￥25,000

かるがもシーズン到来!!

かるがもセット　85個　￥25,000

販売代理店募集中

長年のオペレーター経験を活かし、高インカムの景品を提供してまいります。

製造総発売元

中央リース販売株式会社

〒164　東京都中野区東中野4-5-20

TEL. 03-5389-6101㈹
FAX. 03-5389-6106

ABLE CORP

■エイブルは貴社の仕入れスタッフの一員です

信用と実績のUPL製品

アップライト型クレーンゲーム

長期売上げ安定マシン

H 820×
W 670×
D 1160(㎜)
〒91-16066

LUCKY CRANE
ラッキー・クレーン

H 1700×
W 660×
D 750(㎜)
〒91-16066

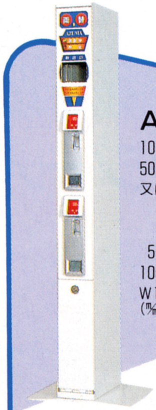
SUPER ELEPHANT
スーパーエレファント
アップライト型クレーンゲーム

スモールサイズでビッグなインカム

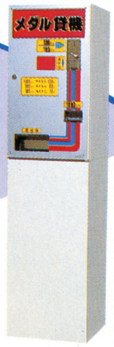
H 820×
W 660×
D 700(㎜)
〒91-16066

MINI CRANE
ミニ クレーン

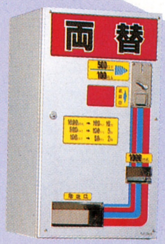
㈱ユーピーエル



AZ-105
100円→50円×2
500円→50円×10
又は 10円×5
50円×1に
又は
50円→10円×5
100円→10円×10
W 100×D 230×H 1000
(㎜)



AZ-102
メダルの払出枚数
は簡単に任意設定
W 380×D 380×H 680
(㎜)



AZ-101
千 円→100円×10
500円→100円×5
100円→ 50円×2
W 380×D 380×H 680
(㎜)

㈱吾妻

キャラクター景品オンパレード

CBキャラ永井豪ワールド
Ⓒダイナミック企画

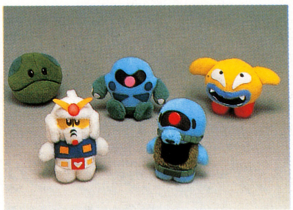
ゴジラ
Ⓒ東宝・東宝映画

■各100個 OP価格 ¥25,000

BANPRESTO

とるとるキャッチャー
景品用ぬいぐるみ

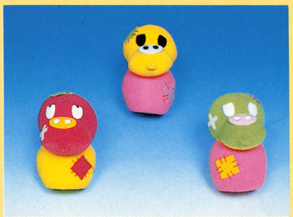
㈱バンプレスト
バンプレスト代理店



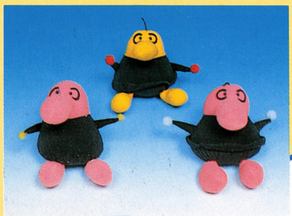
機動戦士ガンダム
Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ

ジャンケンマン
100個 OP価格 ¥30,000
Ⓒビックウエスト

のらくろ 100個
Ⓒ田川水泡/講談社・スタジオピエロ 1987・1991
製造総発売元 あそびは文化 タカラ



ヒョウタン 100個
Ⓒ TEZUKA PRODUCTION
㈱スクラッチ製



オムカエゴンス 100個
Ⓒ TEZUKA PRODUCTION
㈱スクラッチ製

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.

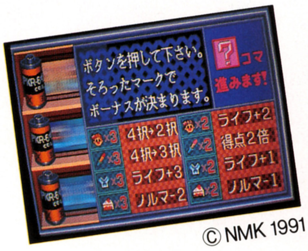
〒171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル
TEL 03(3988)2061㈹ FAX 03(3986)5180

ABLE CORP

■厳選された製品 適正価格 迅速がエイブルのモットーです

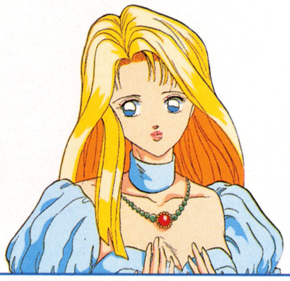
QUIZ がくえんパラダイス™

今度のクイズは
刺激的!?


ボタンを押して下さい。
そろったマークで
ボーナスが決まります。
? コマ 進みます!

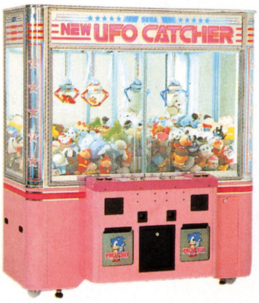
×3	4択→2択	×2	ライフ+2
×3	4択→3択	×2	得点2倍
×3	ライフ+3	×2	ライフ+1
×3	ノルマ-2	×2	ノルマ-1

Ⓒ NMK 1991



テクモ㈱

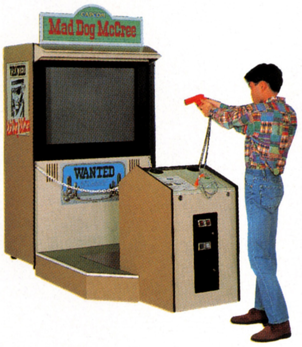
NEW UFO CATCHER
ニュー・ユーフォー・キャッチャー



やっぱり興奮
楽しさグーンと
パワーアップ

㈱セガ・エンタープライゼス

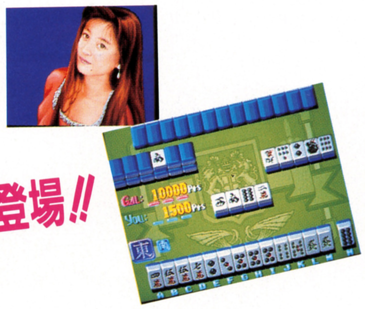
Mad Dog McCree™
マッド ドッグ マックリー
ⒸAMERICAN LASER GAMES 1990



君は西部劇の
主人公!

㈱カプコン

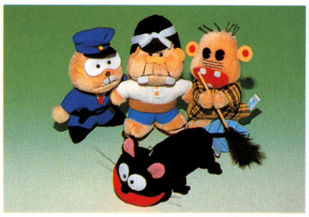
GOOD E JONG グッとE雀™
勝ち抜き麻雀賞金王!!



E雀シリーズ第2弾登場!!

㈲セイブ開発

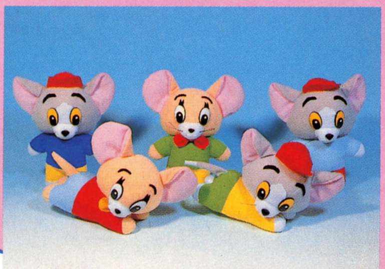
プレイヤー本位のグッドグッズ(景品用)



平成天才バカボン 100個
Ⓒフジオ・プロ/講談社/スタジオぴえろ

ドラネコブラザーズ 80個(8アイテム)
OP価格 ¥25,000 P.I.C.

コアラセット 100個
価格 ¥25,000
中央リース販売㈱製



トム&ジェリーキッズ 100個
価格 ¥30,000 中央リース販売㈱製
Ⓒ1991 TERNER ENTERTAINMENT

ジャングル大帝レオ 100個
Ⓒ学研・日本経済社・手塚プロダクション
・テレビ東京

製造総発売元
—あそびは文化
タカラ

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.

〒171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル
TEL 03(3988)2061㈹ FAX 03(3986)5180

応援します

サマーセット

〈100ヶ入り〉

ジュエリーセット

〈100ヶ入り〉

アクセサリーセット

〈100ヶ入り〉

景品に関することなら何んでも
お気軽にご相談ください!!

ゆたかな時を創造する
有限会社 **ローム・ロード**

遊びたい気持ち、
スコープセット
〈100ヶ入り〉
ライターセット
〈45ヶ入り〉

有限会社 ローム・ロード

〒259-01 神奈川県中郡二宮町中里722-2
TEL 0463(71)9902㈹ FAX 0463(73)2097
日曜・祝日・第1・３土曜休
振込先：中部銀行平塚支店〔普通〕122199 ㈲ローム・ロード

※お客様の御希望に応じたセット製作も致します。
※各種セットの内容は多少変更される場合があります。予め御了承下さい。

メイホー

コイン計量器

M-125・PartⅡ

好評の「メイホーコイン計量器」に新しい仲間が加わりました。M-125 PartⅡがそれ。10円・50円・100円、それぞれのコインの計量が、ワンタッチのセレクトボタン操作で素早くできます。もちろん従来の「100円専用器」も好評発売中。用途に合わせてお選び下さい。

- ● 電源 AC100V 50/60Hz（5.5W）
- ● 使用周囲温度 −5℃～35℃
- ● 本体外形寸法：W185×D230×H63㎜
- ● 皿寸法：W170×D170㎜
- ● 容器寸法：W275×D210×H35㎜
- ● 重量：約1.7kg

滋賀工場

これは便利コイン計量器の決定版。
M-125 PartⅡ
1208
MEIHO
COIN
ZERO
TARE

標準付属品
／ショルダーバック

もっと楽しく鮮やかに－信頼のメイホー

MEIHO

〈映音事業部〉

札　幌	0133(62)3091㈹
仙　台	022(299)1775㈹
新　潟	025(271)7548㈹
東　京	03(3663)7431㈹
横　浜	045(201)3255㈹
名古屋	052(212)0781㈹
京　都	075(211)6049㈹
大　阪	06 (581) 1158㈹
広　島	082(242)6912㈹
松　山	0899(74)3667㈹
福　岡	092(573)7839㈹

〈支店および営業所〉

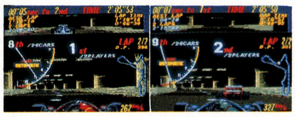
仙　台	022(258)1116㈹
東　京	03(3668)0821㈹
名古屋	052(622)5501㈹
大　阪	06 (581) 1000㈹
広　島	082(240)4114㈹
九　州	092(503)3377㈹
札　幌	0133(62)4101㈹
青　森	0177(88)2181㈹
盛　岡	0196(38)4105㈹
山　形	0236(43)0077㈹
郡　山	0249(43)1596㈹
新　潟	025(271)1121㈹
長　野	0263(26)6933㈹
前　橋	0272(53)2870㈹
埼　玉	048(775)9021㈹
宇都宮	0286(63)4701㈹
土　浦	0298(57)5571㈹
市　原	0436(21)6001㈹
船　橋	0474(35)1892㈹
八王子	0426(91)4721㈹
横　浜	045(212)1115㈹
静　岡	0542(37)5021㈹
金　沢	0762(37)6381㈹
滋　賀	0748(75)4150㈹
和歌山	0734(45)8000㈹
北神戸	0795(62)3331㈹
岡　山	0862(41)8571㈹
徳　山	0834(31)4502㈹
高　松	0878(41)4155㈹
松　山	0899(72)1818㈹
大　分	0975(20)3023㈹
長　崎	0957(26)7112㈹
熊　本	096(380)6555㈹
鹿児島	0992(61)1600㈹

MOVIE&SOUND

株式会社ワキタ 映音事業部
本社／大阪市中央区西心斎橋1丁目2番4号〈三栄ビル13階〉
〒542 TEL06-251-1901（代表）FAX06-251-3064

信頼を製品（かたち）にしてお届けします

Super Monaco GP
DUAL CABINET
スーパーモナコGP デュアル・キャビネット



超人気ゲームに
2人で競える通信機能
をプラス!!

㈱セガ・エンタープライゼス

GOLLY! GHOST!

GOLLY! GHOST!（ゴーリーゴースト）

超感覚
ビデオエレメカ
シューティング!

Ⓒ㈱ナムコ

ワンダー3
3つのゲームが1つの基板で！

㈱カプコン

D.D.クルー
単純操作でド派手なアクション

㈱セガ・
エンタープライゼス

クロスブレイズ
武器格闘アクションゲーム！

アイレム㈱

クライムファイターズ2
リアルタイムアクションゲーム！

コナミ㈱

株式会社 総商
本　社　〒444 岡崎市井田西町17－4
TEL(0564)24-2581㈹ FAX(0564)22-0555㈹

単純明快メダルマシン!

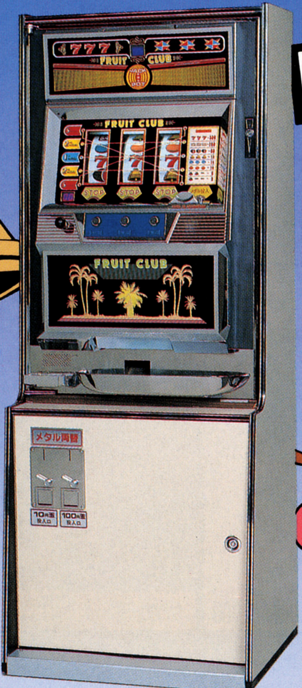
FRUITS CLUB

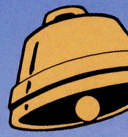
フルーツ・クラブ

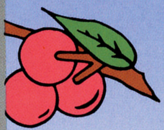
BAR

回る興奮、フルーツ天国

- 1コインでセンターライン、2コインで上下ライン、3コインで全ラインOK! 一発、ジャックポットの大チャンス!!
- 回転するリールを狙いうち! フーフーフで300枚の大興奮! この醍醐味はたまらない!!
- シックでシンプルなボディは設置場所を選びません。単純・明快・簡単プレイで女性客にも大好評!







配当調整
・設定1(70%)〜設定8(100%)まで8段階調整可能。

メダル両替機構
・ロータリースイッチで1枚〜15枚まで調整可能。

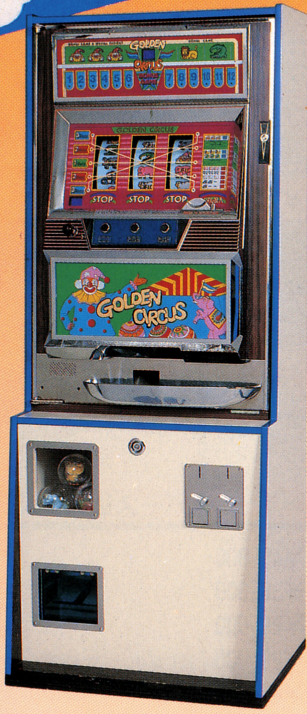
〈仕様〉
サイズH1400×W555×D420(㎜)●使用コイン 100円、10円、メダル(標準25セント)ホッパー収容枚数3600枚●使用電力AC100V(内部AC24V)消費電力180VA重量約50㎏

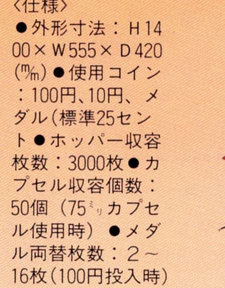
楽しいサーカスが、やって来た!

ゴールデンサーカス

回る!回る!動物やピエロの愉快なサーカスの始まり、始まり!!

- ライオンとワニの1ラインで、メダル15枚+ボーナスゲーム、ピエロの1ラインならそれに景品がプラスワン!
- 景品カプセルは最大75ミリまでで、大人から子供まで広い客層にアピールします。





配当調整
●設定1(約60%)〜設定6(約75%)まで6段階調整可能

メダル両替機構
●ロータリースイッチで1枚〜16枚まで調整可能

〈仕様〉
●外形寸法:H1400×W555×D420(㎜)●使用コイン:100円、10円、メダル(標準25セント●ホッパー収容枚数:3000枚●カプセル収容個数:50個(75ミリカプセル使用時)●メダル両替枚数:2〜16枚(100円投入時)●使用電源:AC100V(内部AC24V)●重量:約40㎏

株式会社 日本商事
NIHON SHOJI CORP.,LTD.

本社　大阪市城東区諏訪4−7−6
TEL(06)962-7721〜3 FAX(06)963-1891
工場　大阪市城東区諏訪4−9−26
TEL(06)969-8275〜6 FAX(06)969-8119
EXPORT DIV. (03)3628-0211

各種ぬいぐるみ&景品!!

ぬいぐるみサービスセットL（12〜30cm）100個¥14,000

ぬいぐるみサービスセットM（10〜20cm）100個¥10,000

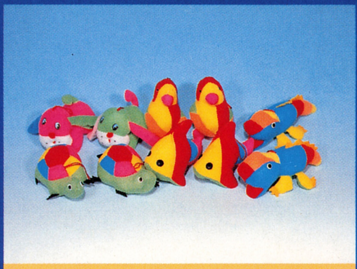
75φカプセル詰可能

ぬいぐるみサービスセットS（5〜8cm）100個　¥6,000

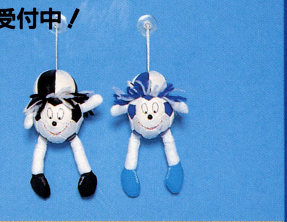
75φカプセル詰可能

ドッグファミリーセット（7〜8cm）60個¥6,000

アニマルセットA-102（14cm）60個　¥10,800


アニマルセットA-103（11cm）60個　¥9,000

7月下旬発売予定
予約受付中！


サッカーボーイ　各100個　M（15cm）¥22,000　L（20cm）¥25,000　LL（28cm）¥29,000

75φカプセル対応

ゼンマイ駆動

スポーツランナー100個　¥13,000

ホログラムウォッチ

文字盤に光をあてると絵が浮かびあがります

キーホルダータイプ¥10,000　デジタルタイプ¥33,000　アナログタイプもあります（各100個）

スナップウォッチ

手首に軽く当てるだけでクルッと巻きつく不思議ウォッチ

デジタルタイプ¥24,000　アナログ¥32,000　3Dタイプ¥33,000（各100個）

時計セットデラックス100個　¥20,000

30セット限定

デジタル時計セット100個　¥13,000

LCA-103
LCA-102
LCA-101

LCA時計セット　各100個　101-¥28,000　102-¥28,000　103-¥30,000

LCD-101
LCD-107
LCD-106

LCD時計セット　各100個　101-¥16,000　106-¥24,000　107-¥26,000

C-101
クリップタイプ
C-103
キーホルダータイプ
C-103
マッチ箱タイプ
C-105

75φカプセル用電卓セット（各100個入）C-101 ¥35,000　C-105 ¥30,000　C-103 ¥30,000

75φカプセル詰可能

パースセット 100個　¥10,000

75φカプセル詰可能

ミニカーセット 100個　¥10,000

●キントウンセットデラックス	300個	¥45,000
●キントウンセット	300個	¥36,000
●スナップウォッチセット（デジタル3D、アナログ）	100個	¥29,000
●アナログ時計セット	100個	¥28,000
●電卓セット	100個	¥26,000
●75φカプセル用電卓セット	100個	¥30,000
●マジックショーツ、タオルセット（75φカプセル詰可）	100個	¥18,000
●ペーパーショーツセット（75φカプセル詰可）	200個	¥10,000
●キーホルダーセット（75φカプセル詰可）	100個	¥6,000より
●アンティック鉛筆削りセット（75φカプセル詰可）	100個	¥15,000

カプセル入り1個あたり20円追加

御注文はFAXで24時間受け付けております。

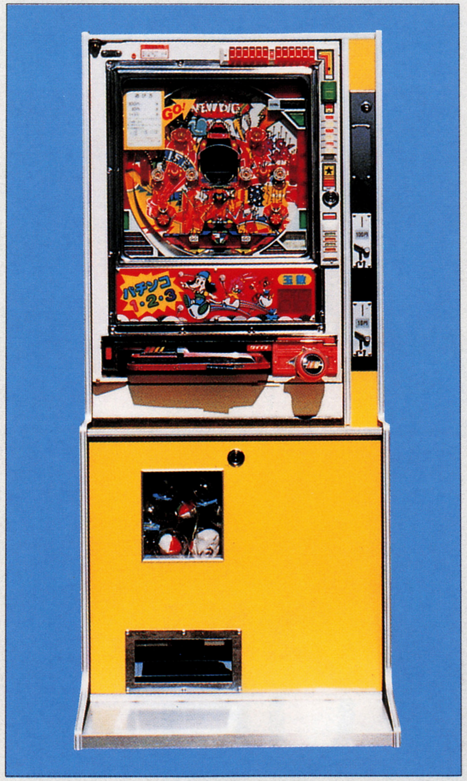
FAX ナンバ 0472(84)2103

株式会社セントラル

〒281 千葉市小仲台2-4-5 丸宮ビル1F
TEL0472(87)3816・FAX0472(84)2103
〈振込先〉第一勧業銀行 稲毛支店（普）1385615

LEDタイプ

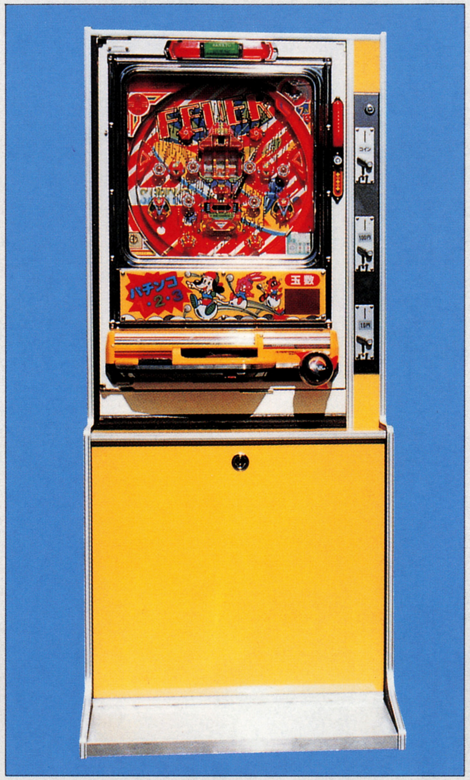
フィーバーすると中央チューリップに入った玉の数だけメダルが出ます。



メダルタイプ
O.P.価格198,000
プライズタイプ
O.P.価格213,000

リールタイプ

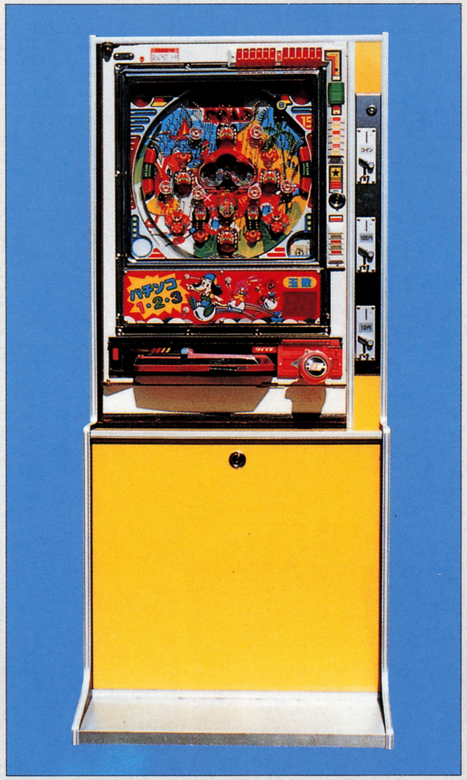
フィーバーするとVゾーンに入った玉の数だけメダルが出ます。



メダルタイプ
O.P.価格218,000
プライズタイプ
O.P.価格228,000

ロタタイプ

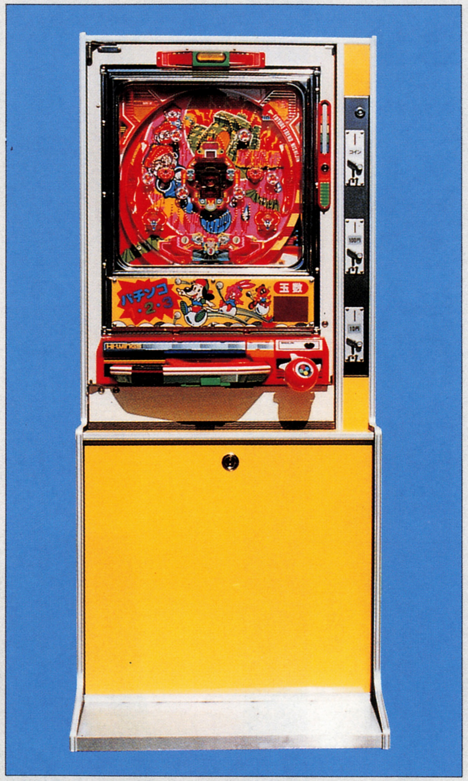
フィーバーすると上段チューリップに入った玉の数だけメダルが出ます。



メダルタイプ
O.P.価格218,000
プライズタイプ
O.P.価格228,000

ハネタイプ

中央役物に玉が入ると、入った数だけメダルが出ます。



メダルタイプ
O.P.価格218,000
プライズタイプ
O.P.価格228,000

K,U SYSTEM
本　社　東大阪市森河内西2丁目4—2
TEL.06—789—6535
FAX.06—788—4757
営業時間 AM10:00～PM10:00

東京営業所
東京都江東区亀戸1—25—13
第七共立ビル302号
TEL.03—3684—1303
（留守番電話ですが営業が5分以内にお電話をいたします）

㈱岡本製作所
大阪市福島区海老江7—19—9
TEL.06—451—6156
FAX.06—451—5530

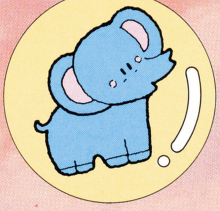
新発売

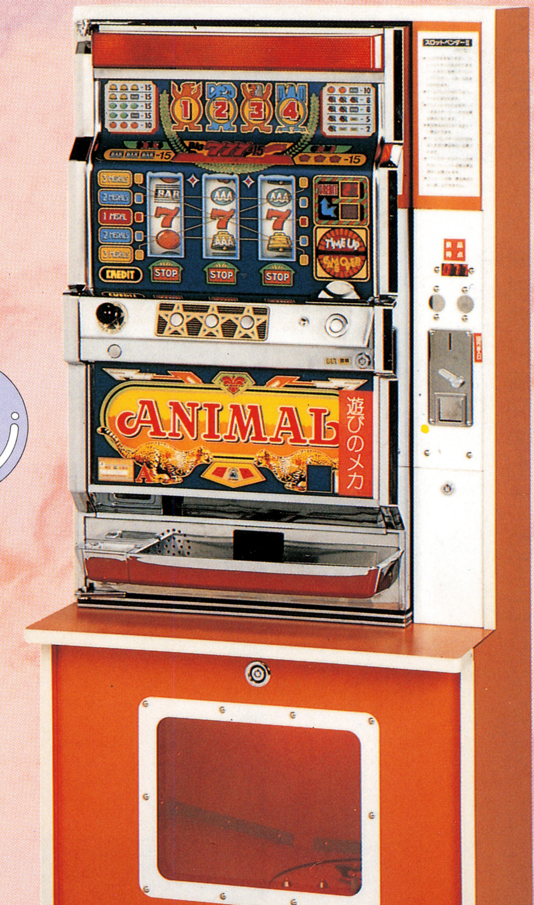
シンプルに新登場

大好評のスロットベンダーが景品払い出し
オンリーに‼メンテナンスフリーを実現。

スロットベンダーⅡ

メダル無しタイプ　RP型





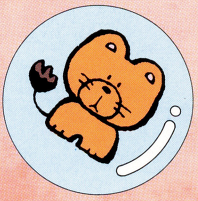
遊び方

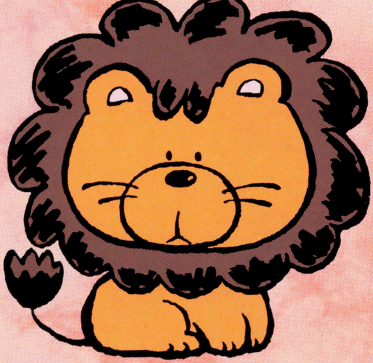
★100円玉を投入するとクレジットが15点上がります。ベットボタンを押してプレイしてください。

★ゲームプレイの当たりはクレジットに加算されます。クレジットが50点をオーバーするとオーバーした分は景品得点になります。

★景品得点は120点になると1ヶ景品が出ます。

★100円玉を追加連続投入すると景品を買うこともできます。





OP価格 ¥325,000

実用新案出願中
W600×H1400×D400
外部電源装置使用

●従来型も好評発売中●

○製造発売元

遊びのメカ　**清水企画**

〒399-46 長野県上伊那郡箕輪町沢上1273−1
TEL0265−79−8623 FAX0265−79−5044

○代理店

㈱ニッコウ電子
〒132 東京都江戸川区松島2-34-9
☎03−3655−5777

㈲神出商産
〒465 名古屋市名東区高針1-701
☎052−703−0121

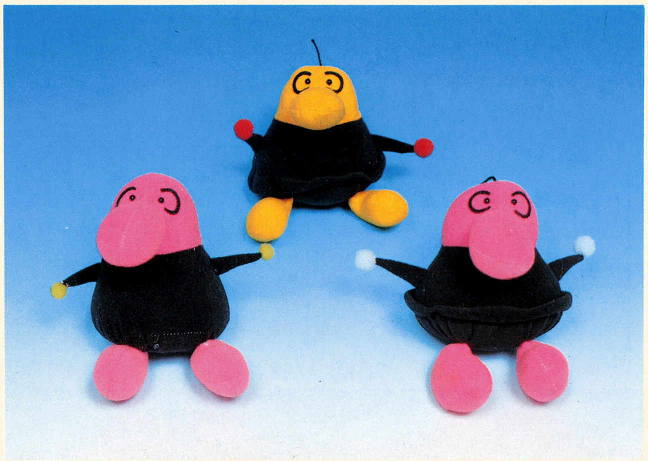
朝日電子
〒438 静岡県磐田市石原町1563-27
☎0538−37−6380

ハマノ企画
〒700 岡山県岡山市浜野4-22-29
☎0862−34−2752

実力ナンバー1。だからインカム激増

厳選された商品だけをお届けします。

トム&ジェリーキッズ（100個入） OP価格 ￥30,000
製造・総発売元/中央リース販売㈱
㈱スクラッチ
©1991 TERNER ENTERTAINMENT.



オムカエゴンス（100個入）
発売元 ㈱スクラッチ
© TEZUKA PRODUCTION

Baseball Club（100個入） OP価格 ￥30,000
発売元 ㈱スクラッチ

ダービーセット（100個入） OP価格 ￥25,000
発売元 ㈱スクラッチ

カプセルセットC（100個入）OP価格 ￥15,000

アメリカンクレーンセットB（50個入）OP価格 ￥17,500

他にも商品がありますので、お電話でお問合せ下さい。

カタログをお送り致します。
ご希望に応じたセット販売も致します。

株式会社 ケイアンドユウ
営業時間 平日9:00〜7:30 日祭日10:30〜6:00
フリーダイヤル（料金無料）
0120-006362
TEL 06(783)6362 FAX 06(783)6347（24時間受付）
〒577 東大阪市高井田本通5丁目2番
〒142 東京都品川区西中延1丁目9番5号アサカシオン西中延5F
TEL. 03(3783)0577

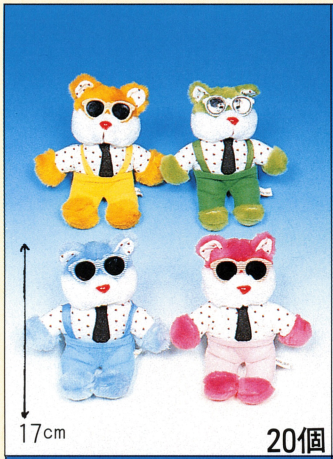
ご注文は今すぐ、電話かファクシミリで………

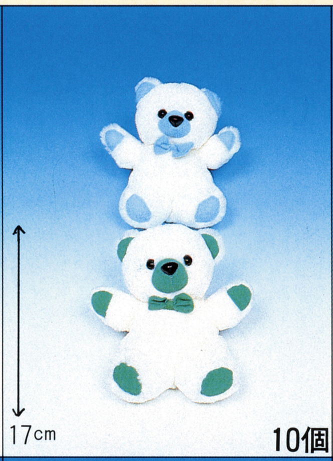
商品代金は商品到着後3日以内に右記銀行口座にお振込み下さい。
送料は合計金額10,000円以上の場合は、元払い（弊社負担）、10,000円以下の場合は、申込者払いになります。

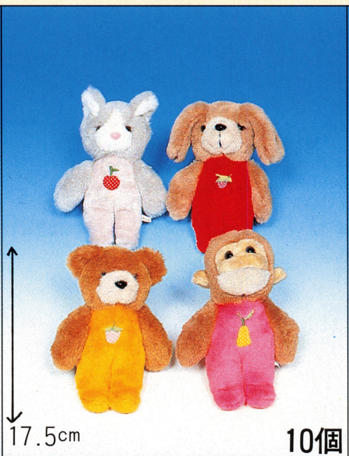
返品は商品到着後3日以内に未使用でお返し下さい。
（返送料は申込者負担になります。）
振込銀行 三和銀行東大阪支店
当座324324 （株）ケイアンドユウ商会

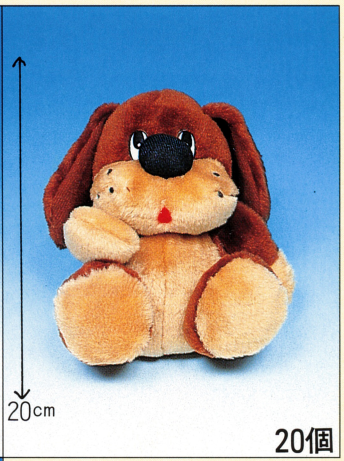
品質には、自信があります!!

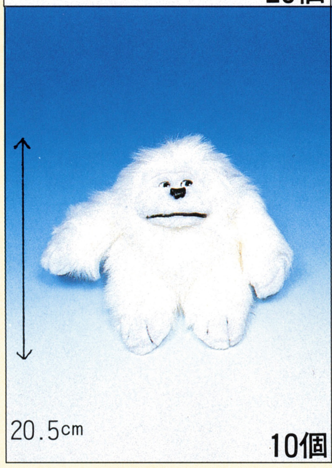
MA-1（7アイテム）100個
30,000円

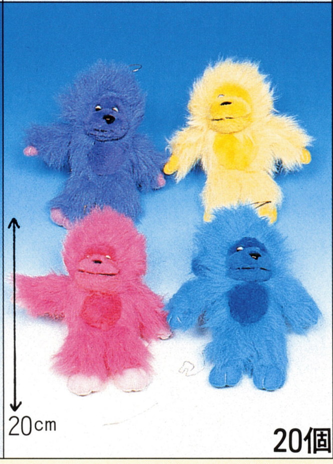


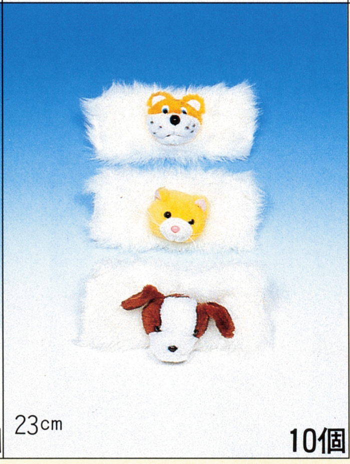


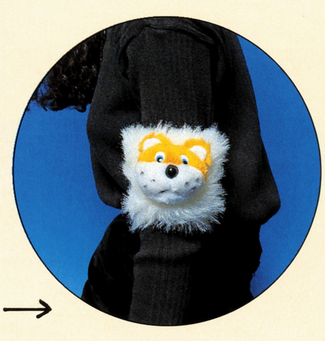




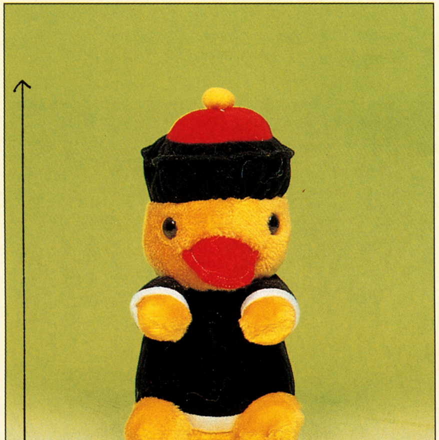




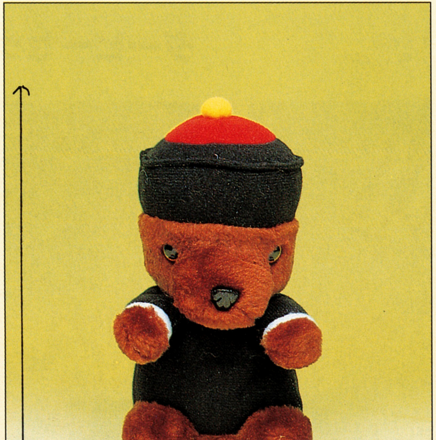



リストアクセサリー

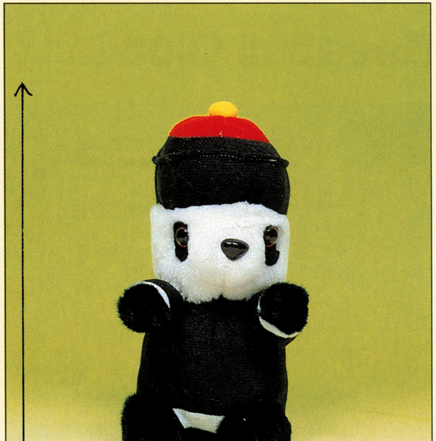
MA-2（アヒルキョンシー）70個
30,000円



MA-3（犬キョンシー）70個
30,000円



MA-4（パンダキョンシー）70個
30,000円

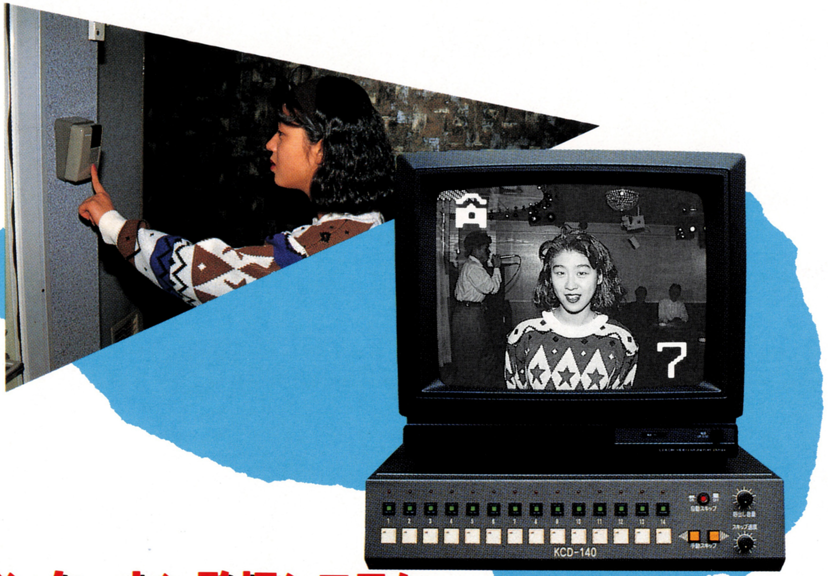


3箱一括の場合は運賃元払いです。 価格には消費税、送料は含まれていません。

㈲ママトップ
〒420 静岡市東千代田1-7-8
TEL 0542-63-9373（代表）
FAX 0542-63-9374
TLX 3962-555・TOPPU-J
■振込先
清水銀行大岩支店 普通口座0072326 ㈲ママトップ

カラオケBOXを繁栄に導くケーディーユーのオリジナル商品

オーナー、そしてお客様の立場になって設計。徹底した健全経営を追求するとこんなカタチになりました!!



インターホン監視システム

インターホンと監視カメラがドッキング！

各室内と受付をつなぐインターホンに超高性能・赤外線LEDを搭載したコンパクト設計のインターホン兼用監視カメラでお客様に違和感を与えることなく室内を監視することができます。

スキップ方式ですみずみまでモニター！

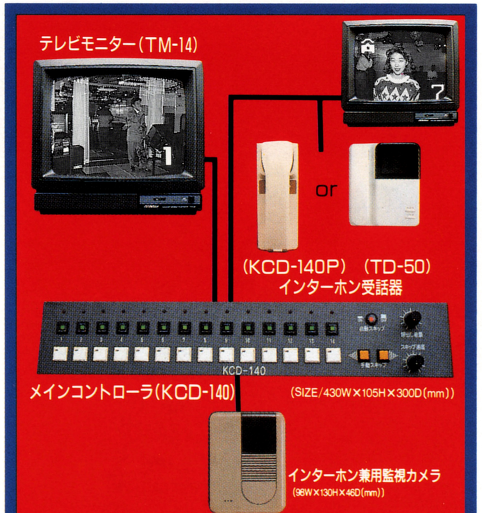
監視カメラがとらえたクリアーな映像をスキップ方式で必要客室だけをセレクト停止させテレビモニターに写し出します。また専用ビデオを使用することにより1週間から1ヶ月までの録画も可能。防犯面でも威力を発揮します。

受付業務の煩雑さも一挙に解決！

各室内からのオーダーコールはランプとチャイムそして、モニター上のマークでお知らせします。また画面には通話中のルームナンバーも同時に表示します。尚、インターホン受話器は従来のモニター付受話器（TD－50）でもご使用になれます。

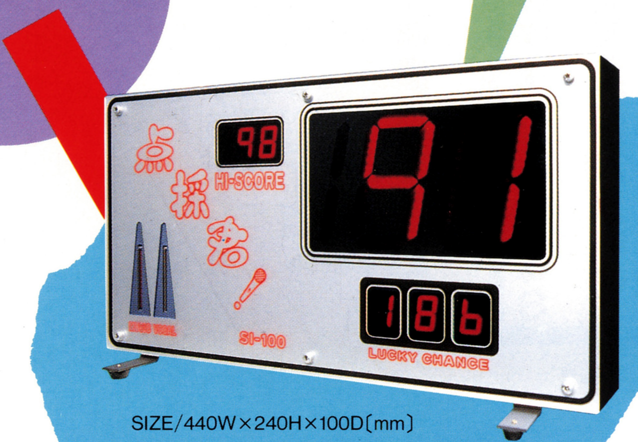
メインコントローラー1台で14室を管理！

1～14までモニターセレクトスイッチで選び出した各室内（自動／手動切替可能）をテレビモニターに写し出します。また14室以上の管理には、メインコントローラーと子機の増設により対応が可能です。



配線は専用コードを使用することにより、鮮明な画像を受信することができます。

「100点を出すよりも99点を出した方がウンと愉快になれる」カラオケの枠を超えたおもしろさがウケています!!



SIZE/440W×240H×100D〔mm〕

カラオケ採点機 点採君

遊び心を刺激する！

内臓したマイコンによりカラオケの歌唱を審査し採点表示します（難易度は2段階で設定可能）。最高得点を更新した場合には、その得点をHI－SCOREパネルに表示。さらに楽しさを倍増するフィーバー機能も搭載され、一層ムードを盛り上げます。各店オリジナルの特典をつけるなどの工夫でたちまち話題集中!!

※接続はミュージック出力とマイク入力をつなぐだけ。簡単に設置しご使用いただけます。設置方法も天吊り・台置き・壁掛けなど自由自在。いっさい場所を選びません。

集客力をUPさせる点採君の利用例

遊び心を刺激する本機ならではの特長を利用すれば固定客の定着と新規顧客の開拓が可能です。
例えば…採点表示とLUCKY CHANCE表示の組み合わせによってオリジナル特典を用意します。

	得点　LUCKY CHANCE	
ラッキーウルトラチャンス	➡ 99＋999	（「9」が5ケタ揃った場合）
ウルトラチャンス	➡ 55＋555 66＋666 又は 77＋777 88＋888	（上記、4通りのうちいずれかが揃った場合）
スペシャルチャンス	➡ 55～99＋111～999	（得点2ケタの数字が揃い、ラッキーチャンス表示3ケタの数字が揃った場合）
トリプルチャンス	➡ 111～999	（ラッキーチャンス表示のみが揃った場合）

等々……

歌うだけではツマらない！　これからのカラオケには新しい遊び方の提案が必要です。
※ラッキーチャンスはメモリーに記憶し、チェックアウト時に確認ができます。

カラオケBOX関連商品のことならおまかせ、
お気軽にお問い合わせ下さい。

お問い合わせは

株式会社 ケーディーユー
〒578 東大阪市菱屋東2丁目9番16号
PHONE（0729）64−0515
FAX　（0729）64−2263

Big Joy
次が → 25枚
次が → 52枚

COMPAC

Compac!™
Complete balloon packaging system

パターン
から のゾロ目→100枚
→25枚
→52枚
Big Joy

不思議!?
不思議のバルーン
パッキングシステム

ゴム風船の中にぬいぐるみ、オモチャなど
いろんな商品を入れることができます。
まるでマジック！魔法！

クイズマシーン

59,000円（ソフト１本含む）

交換ソフトは
5パターン

☆交換ソフト☆

- No.１……一般常識etc
- No.２……地理・歴史・スポーツetc
- No.３……芸能・社会（アダルト100問入り）etc
- No.４……科学・人物（アダルト50問入り）etc
- No.５……科学・雑学（アダルト200問入り）etc
- No.６……自動車教習用

※No.２,No.３,No.４,No.５,No.６はソフト単品で発売。

ソフト価格 18,000円

地名・人名など､その地域だけの
オリジナル問題がつくれます

全問（1024）オリジナルソフトもOK！

メダル払出しタイプもあります。
（全問正解の場合にメダルが払出されます）

POLITICS
ECONOMY
GEOGRAPHY
SPORT
PUBLIC ENTERTAINMENT
CHALLENGE 10
CHALLENGE 10
CHALLENGE 10
CHALLENGE 10
CHALLENGE 10
CHALLENGE 10

?クエスチョンマークは、遊びの原点！

ニューコンセプトマシーン
CHALLENGE 10

娯楽遊技機総合商社 **Pal**
〒550 大阪市西区九条南２丁目16番５号
☎06(581)4762・FAX 06(581)5082

営業時間 AM10:00～PM7:30
第2・第3土曜日は定休日です。

振込銀行　大阪信用金庫 港支店
（当座）500439 ㈲パル

MATSUYAMA GAME

でーりゃあえらい!

直訳＝な・なんてスゴイ景品なんだ！

意訳＝これでインカムがＵＰ！

ソルジャークラブ（100個入）
OP価格￥30,000
㈱スクラッチ製

㈱スクラッチ製

ヒョウタン（100個入）　©TEZUKA PRODUCTION

㈱スクラッチ製

忍者くん（100個入）　UPL

ジャングル家族（100個入）OP価格￥28,500

御注文はフリーダイヤルで！ **0120(41)3434**

送料無料（ただし、北海道、東北、沖縄、一部諸島を除く。）

松山ゲームサービス　〒790 愛媛県松山市余戸南4丁目9-40 **TEL0899(71)5786㈹ FAX0899(73)5189**
〈振込先〉伊予銀行・余戸支店　㊟2007072 松山ゲームサービス

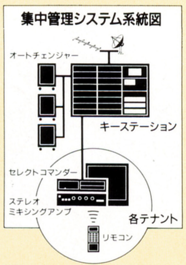
T&M
カラオケ不満
解消広告

ソシアルビル編

集中管理システムにして、ごきげんなタカビー・レディさん。

集中管理システムならダイジョーブ。

ディスクが消える、スペース増える。しかもレパートリー5000曲以上。



お店からディスクが消える。カラオケの常識を覆す集中管理システム。ディスクがなかなか見つからない、出し入れに手間どる。そんな方々の声にT&Mがお応えします。あなたを煩わせているディスクを消す集中管理システム。ビル内の1ヵ所にディスクのオートチェンジャーを制御するキーステーションを設置。

双方向ラインで各テナントと結びます。これによりディスク収納ラックとプレーヤを設置する必要ナシ。もうディスク捜しやプレーヤ操作の不満は言わせません。しかもリモコン操作も可能です。

「店がぐんと広くなったよう！」。限られたスペースが有効に使えます。ディスク収納スペースとプレーヤが不要。

店内装飾が存分に行なえて、見違えるほどのゆったり感が生れます。カラオケOFF時は、BGV 1ch、映画2ch、TV全chが選べる万全のBGV対応。またキーステーションはT&M本社のホストコンピュータと直結。メンテナンスの心配もありません。

株式会社 ティ アンド エム
〒106 東京都港区六本木1丁目5-10 TEL(03)3582-9671㈹ FAX(03)3582-9673
〒534 大阪市都島区中野町4丁目8-10 TEL(06) 356-0467㈹ FAX(06) 356-1257

MOTION

for Human Sound System
T&M
TECHNICAL & MODERNITY

お店に勤めるタカビー・レディの不満。
「忙しいときって、ディスクが
ごっちゃになるのよね！」

集中管理システムの〝すごさ〟はまだ続く。次のページもどうぞ、ご覧ください。

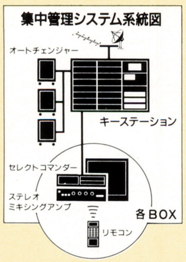
T&M
カラオケ不満
解消広告

カラオケBOX編

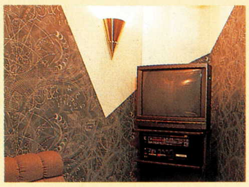
集中管理システムに、大満足のパートタイム・シンガーくん。

集中管理システムならダイジョーブ。

ディスクが消える、スペース増える。しかもレパートリー5000曲以上。



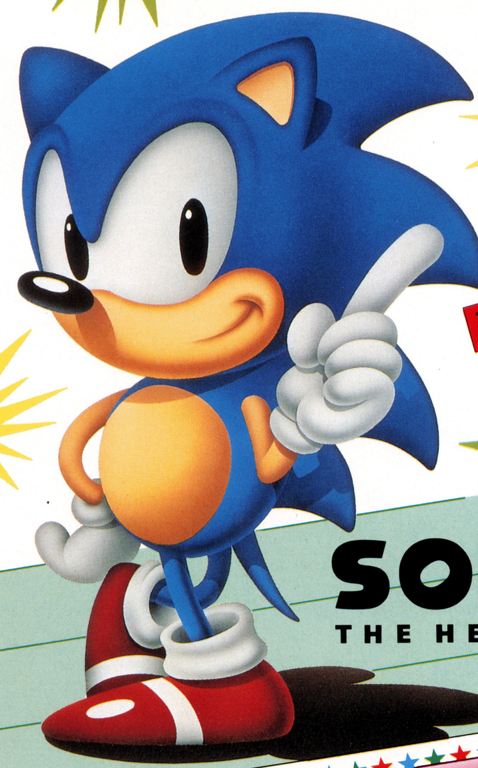
歌いたい曲がきっとある。なんとレパートリー5000曲以上。歌うために来るカラオケBOXに、歌いたい曲がないなんて！そんなお客様の声にT&Mは応えます。なんと普通のカラオケBOXの約2倍のレパートリーを誇る集中管理システム。現在は5000曲以上のレパートリーを備えています。しかも新曲もすばやく収録。レパートリーはさらに増えてゆきます。希望の曲はリモコン一発。カンタン操作も自慢です。リモコンで一発選曲OK。ディスクを捜す必要がなく、席を立つ必要さえなくしました。操作のトラブルや不満をなくし、お店の評判もアップすること間違いなしです。また、柔軟なシステム設計も魅力。ソフトのグループ分け、オートチェンジャーの設置台数などにより、BOX数やロケーションに応じたシステムに仕上ります。システムは待機時間が不要なフル稼動型。演奏回数を考えたソフト配置を組めば、各BOXが同時にリクエストしても余裕で対応します。



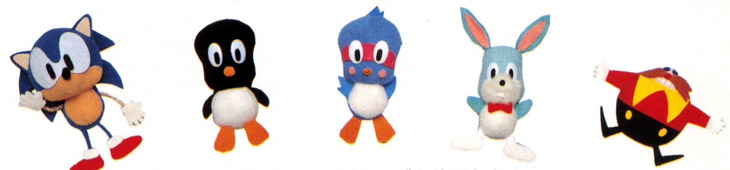
株式会社 ティ アンド エム
〒106 東京都港区六本木1丁目5-10 TEL(03)3582-9671㈹ FAX(03)3582-9673
〒534 大阪市都島区中野町4丁目8-10 TEL(06) 356-0467㈹ FAX(06) 356-1257

MOTION

for Human Sound System
T&M
TECHNICAL & MODERNITY
いつもカラオケBOXに来るパートタイム・シンガーの不満。
「あの曲を歌いたかったのに、ない。
サイテーだよ。」



話題沸騰の
ニューゲームキャラクター「ソニック」!!
ゲームとプライズでこの夏同時デビュー!


ソニック・ザ・ヘッジホッグと仲間たち

近日発売!!

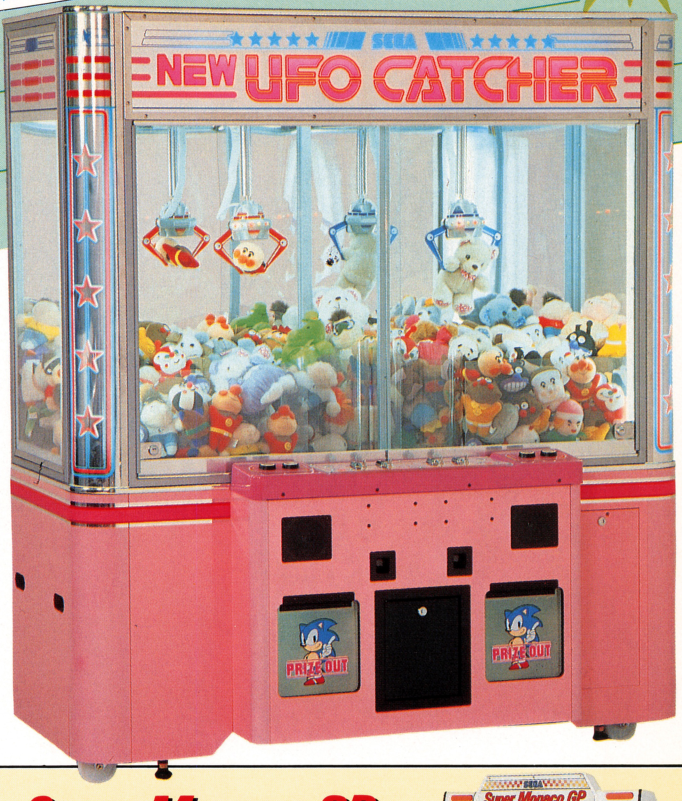
メガドライブ版アクションゲームキャラクターで、人気急上昇中のソニックが景品になる!

ただ今メガドライブ版ゲーム「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」が、TV・CF、雑誌広告、店頭プロモーションを大々的に展開中です。そのパワフルなキャラクターが、プライズ・セットにも同時に登場。子供たちからゲームファン、女性客まで、幅広い客層にアピールできる景品ですから、新規顧客開拓に最適です。

SONIC
THE HEDGEHOG

NEW UFO CATCHER

ニュー・ユーフォー・キャッチャー



オトナも、コドモも、やっぱり興奮!
楽しさグーンとパワーアップ!!

ニューUFOキャッチャーで、新規プライズファンが急増中です!!

大人気のキャラクタープライズ・セットから、ファッション感覚あふれる女性向きのレディプライズ・セットまで、種類も豊富に新しいプライズが揃っています。

プライズコーナーを大きく変える、新定番マシンが登場!!

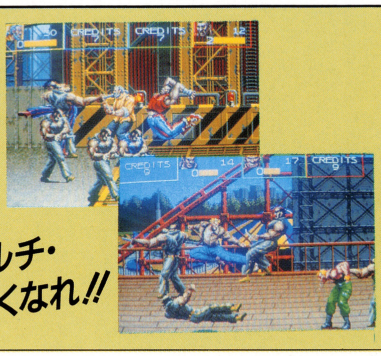
◆大きな景品がたくさん入るワイドなプライズフロアを新採用。
◆小さなお子様でも遊べるローディスプレイ・キャビネット。
◆ピンクとミラーメタリックの明るい未来タッチの新外観。
◆幅広い客層に受ける人気ソングのメロディが賑やかに演出。
◆従来のUFOキャッチャーとほぼ同サイズのキャビネット寸法。
◆払い出しメーターや取り外し可能クレーン機構で、マシン管理も楽々。

●ニューUFOキャッチャー仕様
●外形寸法(mm):1,940(H)×1,680(W)×880(D)　●消費電力:AC100V 175W
●重　　量:225kg　〒91-37220　PAD. PEND.

D. D. CREW

D.D.クルー

システム18



シンプル操作で
ド派手なアクション!
ノンストップ・マルチ・
バトルに熱くなれ!!

Super Monaco GP
DUAL CABINET

スーパーモナコGP　デュアル・キャビネット

SEGA
Super Monaco GP
1
2

超人気ゲームに
2人で競える通信機能
をプラス!!

●スーパーモナコGP　デュアル・キャビネット仕様
外形寸法(mm):1,790(H)×1,635(D)×1,255(W)
モニター:26インチ　PAD. PEND.
重　　量:270kg　消費電力:AC100V 300W　〒95-3886

SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　　社　東京都大田区羽田1-2-12　電話03(3743)7432(国内販売事業本部)
電話03(3743)7438(海外販売事業本部)
電話03(3743)7433(AM施設事業本部)
電話03(3743)7533(総合レジャー開発本部)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3-2-34　電話011(841)0248(代表)
関西支店　大阪府豊中市庄内栄町5-5-14　電話 06(334)5336(代表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2-5-15　電話092(522)4717(代表)

AM春秋

7月号

3分の1が撤退した中で……

前月号で「レジャー白書’91」を特集。一昨年、昨年と続いた好業況を白書のデータで分析した。

ロケーションの市場規模は、前年対比で一昨年は15・2%増、昨年は17・9%増、2年間では35・8%増と、その業況の好調さは白書のデータでも裏付けられたものだ。

今月は別な角度から、今日のロケーションについて考えてみたい。

8号営業許可専業店「営業所数と設置台数」

	’86	’87	’88	’89	’90
営業所数	7,087	6,652	6,235	5,882	5,761
（前年比）		−435	−417	−353	−121
設置台数	246,128	238,661	230,607	230,519	234,819
（前年比）		−7,467	−8,054	− 88	+4,300

4年間で営業所数は81・3%に減少 設置台数は95・4%をキープ

左上の表は、過去5年間、各年度末現在の8号営業許可店のうち、専業店について、その営業所数と設置台数をまとめたものだ。

’80年代の前半は、ほぼ5000店前後で推移していた営業所数が、風営適正化法施行直前の駆け込みオープンがあって急増、7000店を越えた。

しかし、その後は減少傾向にあり、昨年末の営業所数は’86年に比べ81・3%となり、ほぼ風営施行前の店舗数に近づいて来た。この減少傾向はどうやら歯止めがかかり、今年末には逆にプラスに転じるのでは、と思われる。

一方、設置台数の減少は1年早く一昨年で歯止めがかかり、昨年は大きくプラスに転じた。昨年末の設置台数は’86年に比べ95・4%となっている。

右の数字は、改めて述べるまでもなく、読者諸兄が日頃から察しておられるであろう次の2点を浮び上がらせる。

4年間で3分の1が撤退、加速する大型化

ひとつは、多くの店が撤退していったこと。4年間で千3百余店の減少だが、この間の新規出店が約1千店はあろう。現実には約2千3百店(約33%)――3分の1が閉店した計算だ。

ふたつは、相対的な設置台数が増加していること――つまり、店舗の大型化が裏付けられていることだ。

’86年の1営業所当りの設置台数は約35台だが、それが昨年には41台に増加。コックピットタイプの大型機やマスメダルゲームの設置が増加していることを併せて考えると、店舗の大型化がこのデータでも裏付けられている。

このスクラップ&ビルドは、今年に入って更に拍車がかかり、インベーダ以後の「ビデオゲームセンター」という形態は、益々後退して行くだろう。

意識変革が伴ってこその店づくり

インベーダ以前のゲームセンターは、フリッパー、各種メダルゲーム、ガンゲーム等を中心とした構成であったが、それが「ビデオゲームセンター」の趣きとなり、そして今、かつての明るいゲームセンターに回帰――それも単なる回帰ではなく、かつてはなかったビデオゲームやそれをベースにした各種のハイテクマシンを加え、幅広い客層の支持を得る娯楽場に変身しつつある。

この店舗のあり様の変化と共に、経営者、従業員の意識の変革が必要だ。それが伴ってこその新しい店づくりだろうから。

（月刊コインジャーナル）

今年の上半期をひと言で総括すれば、「パズルゲームからクイズゲームへ」となる様に、ビデオゲームには、その折々の流行りがある。

しかし、それはそれとして、常に主流の座にあるのがシューティングゲームとアクションゲームだ。データイースト㈱は一貫してこの路線を追求してきた。

常に主流の座にあるだけに、各社との競合もまた常に激しく、その競合に勝ち抜くことが、開発者に課せられた宿命となる。

今月の表紙は同社のアクションゲーム、「デス ブレイド」。'89年春にリリースされ、小誌5月号では7位にランクされた「ファイティングファンタジー」のバージョンアップだ。

ロケーションでは瞬発力以上に重要なのが持続力だが、とりわけ格闘アクションゲームは、この壁をどう突破するかがポイントとなる。

前作の魅力を更に増幅させる一方、今風の工夫で持続力の強化が図られているだけに、プレイヤーの反応を楽しみにしたい。

VERSION UP

8名の個性あふれる闘士が、国を賭けたデスマッチ

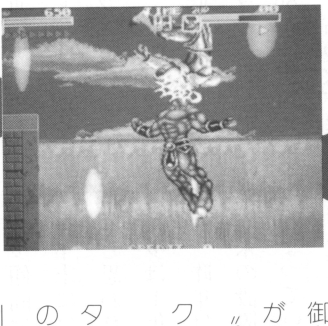
'89年に発売され好評を博したアクションゲーム「ファイティング・ファンタジー」を大幅にバージョンアップさせたのがこの「デス ブレイド」。

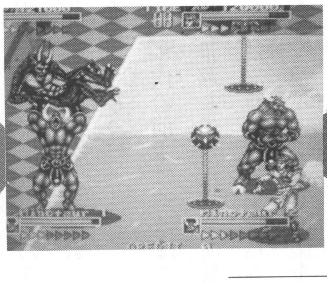
前作は、プレイヤーの主人公キャラが8匹のモンスターに次々と挑戦し、真のチャンピオンを目指すというものだった。

これが本作では、プレイヤーが、8名の個性あふれる闘士の中から一人を選び、リング上で国を賭けたデスマッチを戦っていくことになる。

序盤戦では対戦相手を選ぶことができ、3人勝ち抜きで一次予選突破、さらに3人勝ち抜くと二次予選突破、そして準決勝を勝つと、国王との対戦＝決勝にコマを進めることが出来る。

戦いのフィールドとなるリングは全部で6カ所。水、火山地帯、空、氷など、バラエティーに富んだ設定になっており、2人プレイ・対戦モードの時にはステージも選択できる。ルールはどちらかの〝ライフ〟がなくなるまでの一本勝負で、ダメージを受けるトラップが仕掛けられているリングもある。





8名の闘士にはそれぞれ攻撃力、防御力、スピードに異なった特性があるが、最大の武器は各自が一つだけ持つ〝パワフル・バスター〟、〝チキンロック・クラッシュ〟といった必殺技。

これは画面上のパワーメーターが満タンになり、〝OK〟の表示が出た時のみ使用可能で、相手にかなりのダメージを与えることができる。

PLAY TECHNIQUE

小技、大技、多彩な技のバリエーション

操作は8方向レバーとパンチなどの小技ボタンと、キックなどの大技ボタンで行ない、レバーを同じ方向に2回入れると闘士がダッシュする。

また、レバーとボタンの組み合わせで多彩な攻撃が可能で、ボタンの連打により技を変えることもできる。

〝ファイター〟というキャラクターを例にとると相手と離れている時は、

今月の表紙

JULY

データイースト㈱/テクモ㈱

デス ブレイド

小技ボタンでパンチ、ジャンピング・エルボー、ジャンピング・ニーパット、エルボードロップ、大技ボタンでニードロップ、滑り込みキック。

相手と組んでいる時は小技ボタンで、エルボースマッシュ、ネックブリーカーなど、大技ボタンでボディスラム、スープレックス、アバランシュホールドなど。

開発の際、技のバリエーションに重点を置いたというだけあって実に豊富。開発担当者が大のプロレスファンというのも大いにうなずけるところだ。

TOTAL BALANCE

多彩な技、BGM、音声、グラフィックス

「デス ブレイド」には、技の魅力に加え、ノリのいいBGM、迫力ある音声、鮮やかなグラフィックと、3拍子も4拍子も揃った魅力がある。格闘技アクションゲームに新たな1ページを加えることを期待したい。

国内では7月中旬発売予定。アメリカ、ヨーロッパ、東南アジアなどでも「ミュータント・ファイターズ(仮題)」というタイトルで発売されることになっている。

TIME 9
Werewolf
"Bossy"
Minotaur
"Shanker"
Beast
"Flea"

月刊コインジャーナル

7月号

CONTENTS

集中取材

法人所得ランキング〈業界上位各社に聞く(1)〉……87
■㈱セガ・エンタープライゼス……88
■コナミ㈱……92
■㈱タイトー……96
■㈱ナムコ……100
■㈱シグマ……104
■㈱エス・エヌ・ケイ……108
'91年版法人所得ランキング表……112

海外リポート

'91 SUMMER・CES（サマー・コンシューマ・エレクトロニクス・ショー）……113
社告 「JAPAN（ジャパン） AMUSEMENT（アミューズメント） MONTHLY（マンスリー）」創刊のお知らせ……120

スタートダッシュマシン速報

サンダーゾーン／クラッチヒッター
クイズDEデート／レーシングビート……124

OPEN NEWS

◎地方オペレーターの新しい方向性を示す
テクノ遊園「ニュースター」 ㈲ニュースター……128
◎京都に異次元空間出現、新世紀遊戯（ゲーム）スポット
「タイトーインPAZO（パゾ）」 ㈱タイトー……132
'91ベストインカム大賞〈上半期中間集計発表〉……138
【連載論文】「機械あそびのコスモス」II-2 野田 齋……142

誌上講座

SCプレイランドの経営問題㉙
「呼称をめぐって――
〝プレイランド〟と〝ゲームセンター〟」……148

カラオケビジネス実務講座⑪
「プリペイドカード」……267

第11回「青少年指導員養成講座」Ⅳ……242

ワールドニューズ……151

海外情報……158

ロケーション別業況〈5月下旬〜6月上旬〉……215

■トピックス
DMSシアター＋飲食施設複合店「UCCスターポート2045」オープン
UCC上島珈琲㈱……122

■新商品クローズアップ
「バッテリーカー・テレビ中継車」
眞砂工業㈱……240

業界時報

- ●㈱ナムコ、業務用ゲーム機「バーチャリティー1000SD」自社ロケに導入……280
- ●㈱メディア・ファクトリー・インターナショナル、移動式シミュレーションシステム「スーパーシミュレーターHITS」開発……281
- ●'91東京おもちゃショー開催……282
- ●㈱トーゴ、スリルコースター「バンデット」TV番組に登場……283
- 米に子会社設立……283
- ●㈱シグマ、㈱セガ・エンタープライゼス、週刊ダイヤモンド〝5年連続増益ベスト1200〟にランクイン……284
- ●ダイナックス㈱、マザーボードシステム「DX・BASE」開発……284
- ●オープンニュース
  - 「ららぽーと富士通パビリオン」　㈱ららぽーと、富士通㈱……285
  - 「GIANT（ジャイアント）」　㈱VIP……286
  - 「アトランティックシティ」　㈱M2ジェネシス……287
  - 「ハーモニーランド」　㈱ハーモニーランド……287
  - 「ゲームファンタジア新小岩」　㈱シグマ……287
  - 「ゲームファンタジア大山」　㈱シグマ……287
- ●「ビデックス・ジャパン'91」開催……288
- ●㈱セガ・エンタープライゼス、国内で200億円割増償還CB発行……289
- ●㈱エイブルコーポレーション、資本金増額……289
- ●㈱エス・エヌ・ケイ、全国キャラバン説明会&新作発表会開催……289
- ●各社人事異動
  - （コナミ㈱、㈱タイトー、㈱ジャレコ）……289
  - （㈱ナムコ、㈱サノヤス・ヒシノ明昌、加賀電子㈱）……290
- ●事務所移転（㈲ダイマス商事、㈱カプコン、㈲サンエース）……290
- ●訃報（㈱サノヤス・ヒシノ明昌、㈱ホームデータ）……290

The Coin Op. Journal〈English〉……292

AM春秋……83

OAO「会員なんでもご相談電話」……126

ニューマシンインフォメーション……222

コンシューマ情報……231

AOUだより……244

県別協会だより……248

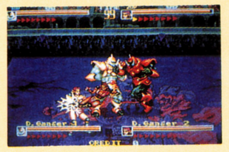
NSAだより……253

情報ファイル……271

わが社のマドモアゼル……302

中古機情報　うります/かいます……179

今月の表紙



デスブレイド

データイースト㈱/テクモ㈱　……84

今ふれあいの大切さ。
感・じ・ま・す

人と機械
人と人

アメニティパーク（ビデオシティ）リノは
オペレーション（メダル・ビデオ・対人ゲーム）
を通して伝えます。

企画運営：株式会社 アポロ

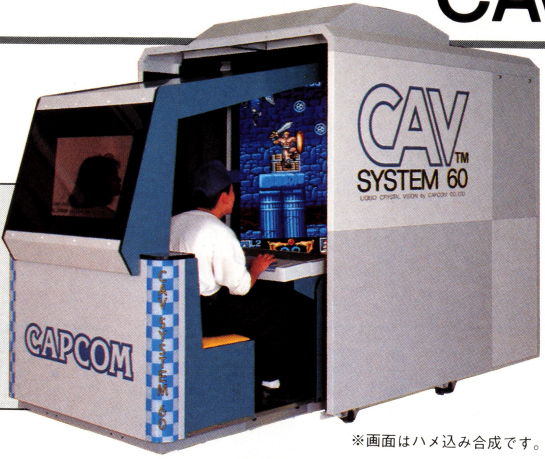
大阪市中央区難波4−2−1
難波御堂筋ビルディング11階
TEL. 06（633）2131（代表）

CPシステム
第15弾
3つのパワフルゲームが1つの基板にスッポリ入った！
WONDER 3
W3
3 GAMES IN 1 BOARD
TM
© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED
CAPCOM
アクション
ROOSTERS TM
〜チャリオットを探して〜
© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED
シューティング
チャリオット
CHARIOT
〜天空への旅〜 TM
© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED
パズル
ドンプル
TM
© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED

レーザーディスク ガンファイトゲーム
CAPCOM
マッド ドッグ マックリー
Mad Dog McCree TM
© AMERICAN LASER GAMES 1990
君は西部劇の主人公！
レーザーディスクによる鮮明な西部劇の世界に
あざやかなガンさばきで立向え!!
舞台は大きく4つの世界から
相手を倒すか
自分がやられるか
市長とその娘を
無事救い出せるか

60 インチ大画面の鮮明画像で迫る CAVシステム60

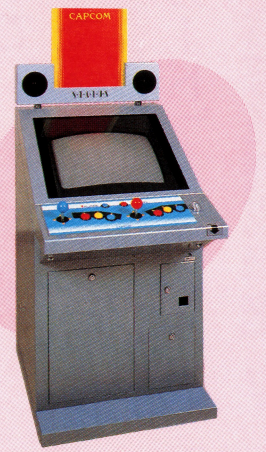
CAV™ SYSTEM 60
LIQUID CRYSTAL VISION by CAPCOM CO.,LTD.


CAV™
SYSTEM 60
CAPCOM
CAV SYSTEM 60

※画面はハメ込み合成です。

- **60** 迫力を生む60インチ大画面
- **ONE** 3種類のゲームをワンタッチで選択
- **液晶** 最先端の映像システム・液晶ビジョン、採用。

S·T·A·T·U·S 18　STATUS 25　ニューコンセプトIII



●付法
H：1,105㎜
W：　560㎜
D：　660㎜

コンパクト＆ワイド

●寸法
H：1,133㎜
W：　598㎜
D：　785㎜

※画面はハメ込み合成です。

運搬・設置作業が容易な組立式。

●寸法
H：1,880㎜
W：　750㎜
D：　850㎜

㋲95-3634

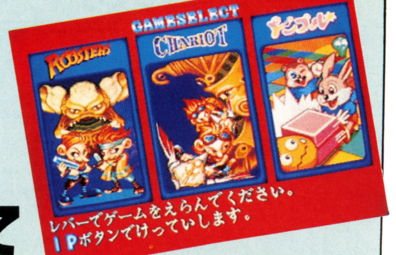
CAPCOM

アクション/シューティング/パズルの
異なる3つのゲームソフトを内蔵

WONDER 3　3 GAMES IN 1 BOARD™

© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED

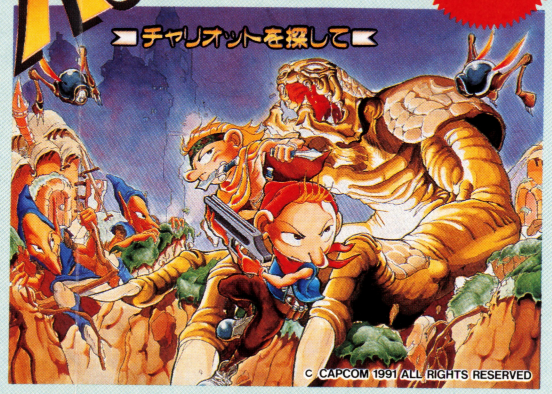
CPシステム第15弾


ROOSTERS
GAMESELECT
CHARIOT
ドンプル★
レバーでゲームをえらんでください。
1Pボタンでけっていします。

好みに応じて
ゲームを選んで遊べます。

ROOSTERS

痛快アクションゲーム

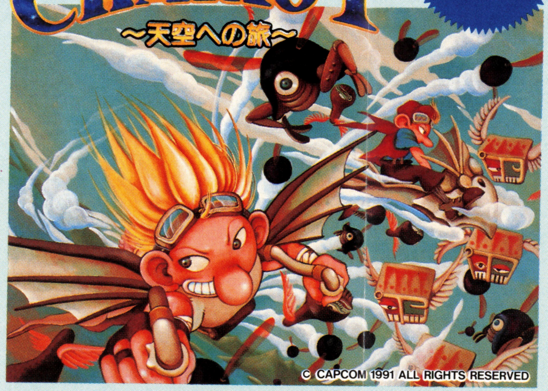

チャリオットを探して

© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED

ファンタジックな世界にテンポ良く展開する
ユニークなキャラクターのアクションゲーム。

チャリオット CHARIOT

爽快シューティングゲーム

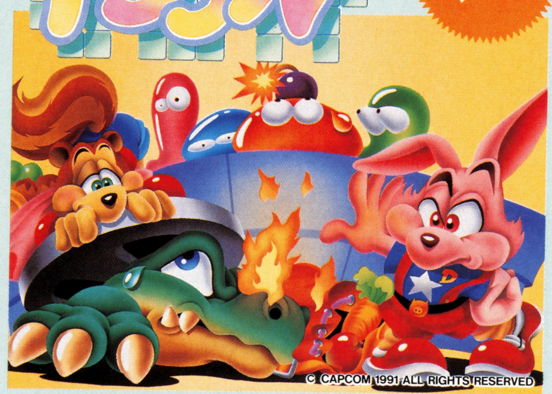


© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED

伝説の翼「チャリオット」を駆って変化に富んだ
7つのステージをかけめぐるプレーヤー。
独得の「テイル・ショット」を使いこなせ！

ドンプル★

愉快パズルゲーム



© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED

「わかりやすく」しかも「奥の深い」パズルゲーム。
ゲーム初心者も、ゲームの達人もそれぞれに
タップリ楽しめます。

---

bowlingo（コイン・オペ ボウリング）

カプコン・ボウリンゴ

- 設置所要面積が従来ボウリング場の約4割で済む省スペース

例）12レーンの場合

	長さ　巾	
ボウリンゴ	17.2m×15.2m	261.44㎡
従来ボウリング場	31.2m×20.1m	627.12㎡

- コインオペレーション方式だから大巾な省力化がはかれる
- メンテナンスフリー
- ボールが小さく軽い（直径12㎝・1.1㎏）ので子供や老人も手軽に楽しめる
- 専用靴に履き換えなくて良い
- 本格ボウリングのおもしろさ、興奮はそのまま！
- アミューズメント施設全体のディスプレイ効果が大きく、集客の目玉となる

bowlingo
bowlingo
bowlingo
大型アミューズメント施設の新たな魅力!!

レーザーディスク ガンファイトゲーム

Mad Dog McCree™（マッド ドッグ マックリー）

CAPCOM
Mad Dog McCree
WANTED
WANTED

君は西部劇の主人公！

レーザーディスクによる鮮明な
西部劇の世界にあざやかな
ガンさばきで立向え!!

©AMERICAN LASER GAMES 1990

F3000
88
CAPCOM

ALL JAPAN FORMULA 3000 CHAMPIONSHIP

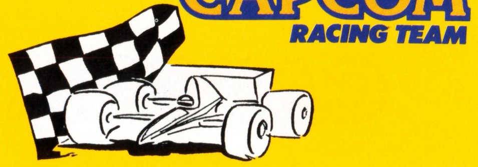
7/28　第6戦　NIPPON SHINPAN SUPER CUP Rd. SUGO INTER FORMULA
（スポーツランドSUGO）

F3
CAPCOM
22

ALL JAPAN FORMULA 3 CHAMPIONSHIP

6/30　第6戦　ハイランドフォーミュラ選手権レース（西仙台ハイランドレースウェイ）
7/14　第7戦　レースオブフォーミュラジャパン（西日本サーキット）

CAPCOM RACING TEAM



株式会社カプコン®

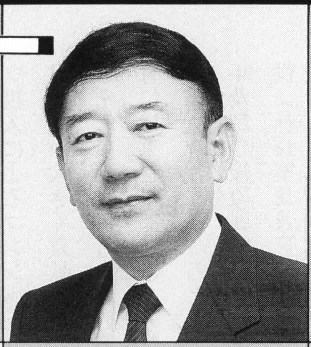
本　社／〒540 大阪市中央区大手通り1-4-12（カプコンビル）　東京支店／〒103 東京都新宿区西新宿2-6-1（新宿住友ビル43階）TEL(03)3340-0700㈹ FAX(03)3340-0701　松原事業所／〒580 大阪府松原市上田8－15－12 TEL(0723)30-1902㈹ FAX(0723)30-2016

法人所得ランキング

業界上位各社に聞く(1)

毎年5月恒例の「法人申告所得ランキング」が発表された。
各企業体の経営動向を知るひとつの目安として、衆目を集めるものだ。(112頁参照)
とはいえ、このデータは前年の1月から12月までの各社申告所得を、
単純に順列化したもの。変化の激しい今日ではもはや過去の数字だ。
そこで小誌では、「今年の決算期に到る1年及び今後の展望」につき、
業界上位各社を取材した。

株式会社
セガ・エンタープライゼス
代表取締役社長
中山隼雄氏



コナミ株式会社
取締役社長
菱川文博氏

株式会社 タイトー
代表取締役社長
長谷川桂祐氏

株式会社 ナムコ
代表取締役社長
真鍋正氏

株式会社 シグマ
代表取締役社長
真鍋勝紀氏

株式会社
エス・エヌ・ケイ
代表取締役
川崎英吉氏

SEGA

㈱セガ・エンタープライゼス

――中村俊一　常務取締役

㈱セガ・エンタープライゼスは、昨年4月決算の売上げが786億円（対前年比44％増）、経常利益が110億円（同77％増）と大幅な増収増益を達成。ロケーション部門及びコンシューマ部門の業積アップが大きく貢献した結果だった。そして、昨年もこの好調を持続。10月には東証1部昇格を果たし、経営増額修正を行うところとなった。この1年及び今後の展望を中村俊一常務取締役（社長室長兼管理本部長）に聞く。

（広報企画室・清水敬博課長同席）

（以下本文中敬称略）

事業の3本柱がそれぞれ好調に推移

――決算月を4月から3月に変更され、11ヵ月の変更決算となっていますが、まずこの3月決算の概要をお聞かせください。

中村　売上げが1065億円（対前年比35・5％増）、経常利益が165億7千万円（同77％増）です。部門別では、業務用機器が232億9千万円（同79％増）、コンシューマが582億8千万円（同48・8％増）、ロケ部門が246億3千万円（同42・2％増）で、業務用関係とコンシューマの比率が、ほぼ5：5と、バランスのいい状態になってきました。

――振り返りますと、3年前、東証2部に上場された年に、「3～5年の間に、売上げ1千億円、経常利益百億円（各倍増）を達成したい」とおっしゃっておられましたが、その目標を最短の3年でクリアされました。この要因をどのように総括されているのでしょうか。

中村　業務機器、アミューズメント施設運営、コンシューマ機器という事業の3本柱が、それぞれに計画通りに推移した結果であり、つまり、多角化路線の成功が、大きな要因であったと思います。

何より一本足より三本足の方が、バランスよく安定しますよ。将来的には、4本足、5本足にしていきたいと思っていますがね。（笑）

中でも、アミューズメント施設をエンターテイメントコンプレックスとして捉え、3年前から他社に先駆けて、郊外型複合レジャー施設作りを積極的に展開したのが、現在、大きなマーケットになっています。

経営にとって店舗運営というのは、底固い安定型のビジネスですから、この部門が大きな伸びを示している事は、大きな強みとなっていると云えます。

2点目として挙げると、コンシューマにおいて、国内及びアメリカで16ビットを先行したことと、他社に先駆け、ヨーロッパ市場に8ビット機を投入したことが、大きく寄与しました。

この2点が、中期計画を予定を上回ったペースで達成できた大きな要因だと思います。

――売上げ面でみますと、当所設定の目標通りでしたが、利益面では実に3倍増を達成されています。

中村　確かに数字的に見れば満足できる結果であり、傍から見れば〝火の玉〟の勢いに映るかもしれません。

しかしながら、内容的にもっともっとレベルの高い仕事をしていかなければならないと認識しています。

――具体的には、どのようにチェックされているのでしょうか。

中村　東証1部上場企業となり、それに伴った社会的な認知度も変ってきています。ですから、それに合った仕事のやり方、進め方をしていかなければならないということが一つ。それには、まず、個々のレベルアップを図っていかなければなりません。

売上げが2倍になったからと云って個々の能力が2倍になったのかと云えば、けっしてそうではないのです。実

力で伸びた分もありますが、それ以上に、社会の流れ等に助けられているのですから、それをシビアに促え、ステップアップしなければと思っています。

又、企業として、人材の育成・教育、仕事の枠組み、ルール作りという基本を一層充実させていきたいと思っております。

――言葉は悪いですが、調子に乗らず足固めをしっかりと行う。

中村　その通りです。〝実るほど頭を垂れる稲穂かな〟ですよ。（笑）

多様化したユーザーニーズに対応した製品構成・ロケーション展開を推進

――では、マーケットの現状及び今後の対応についてお聞かせ下さい。

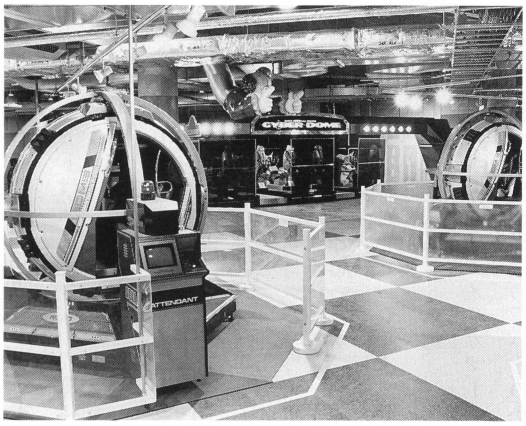
中村　アミューズメント施設は、業界全体の自浄努力もあり、昔の〝ゲーセン〟から〝アミューズメントセンター〟に変り、客層も広がりました。ですから、この分野はセガだけでなく、他社も大きく業容を伸ばしています。

では何故、セガの業容が他社よりも大きく伸びたのかと云えば、他社に先駆けて展開した、郊外型の大型アミューズメント施設が、売上げに大きく貢献しているからなのです。

逆に、都市型施設については、極細かな対応を心掛け、活性化に努めれば、まだまだ伸びるチャンスがあると考えています。

次に、業務用製品についてですが、多様化したユーザーニーズに対応するために、体験ゲームやプライズマシン、パズルゲーム等の製品ラインアップを整えて参りました。それが今日の業容を支えているのだと感じています。

一方、アミューズメント施設のマーケットサイズが広がっていますので、それに対応する製品開発においてビジネスチャンスがあると思いますね。



「国際スポーツフェア'91・F-1プレイランド」
新しいロケーション展開を積極的に試みる
▼

Nippon Shinpan
昭和シェル石油
R-360
SEGA
Manaco GP
TOYOTA
adidas

――話しは変わりますが、御社が展開されるＪＲ駅構内でのロケ開設も、新しいマーケット展開のひとつの象徴と云えるでしょうね。

中村　そうですね。国鉄からＪＲに変わった象徴的な事例のひとつにも思いますし、業界にとっても、社会的な認識が変わってきた明確な表れだと思っています。

――先程もお話しがありましたが、御社の新規出店攻勢は、ここ1～2年来、特に目立ちましたが、郊外型、都市型を含め、今後についてはいかがでしょうか。

中村　この部門が数字的に見て、一番固い累積産業ですので、社としても大きく伸ばしていきたいですし、大きく伸びる可能性があると思っています。

――既存店についてはいかがでしょう。

中村　派手さは無いので、目立ちにくいのは確かですが、この既存店の伸び率が好調に推移しています。又、好調を維持するために、店舗効率を考えた定期的なリニューアルを行なっていますし、社員教育、サービス体制の向上に力を入れています。

――新規出店攻勢と共に目立ったのが、新型マシンの開発展開でした。中でも「Ｒ―３６０」や「サイバードーム」などは、設置スペースを考えれば、既存店には難しい反面、従来にないロケ開拓の可能性を招きました。

対海外としてはどうなのでしょうか。「Ｒ―３６０」などは、海外ショーにも出展されていますので、海外の反応や感触はある程度掴まれているのでしょうか。

中村　海外でも、高い評価を受けたと自負しています。ただ、あれだけの大型商品ですので、数的にどうのこうのは云えませんが、一種のカルチャーショックを与えたことだけは事実ですし、セガの持つ商品力、開発力は高く評価され、好評を博したと思っております。

――実際にそういった大型商品を設置できる整ったロケーションは、海外

でも少ないでしょう。商品だけでなく、思い切ってロケーション展開を含めて考えてみるのはどうでしょうか。ロケ運営ノウハウでは、日本の方が先行している面もあるのではないでしょうか

中村　まさにその通りで、我々としても近い将来、海外においてのロケーション展開を積極的に行っていきたいと思っておりますし、マーケットの可能性は高いと判断しています。

――アメリカに目を向けますと、業務用マーケットが不振に陥っていますから、何とか活性化できないかと思っているのですが……。

中村　アメリカについて私は専門外なのですが、やはり1ゲーム25セントという料金全体が変わらない事には、オペレーターの購買意欲も湧かないですし、マーケットは活性化しないのではないかと思っております。

――つまり、50セント、75セントを取れる、差別化したロケーション展開は可能なのかどうかということになる。

中村　私は2点あると思います。一つは今おっしゃられた、オペレーターサイドから見た問題。もう一つは、メーカーサイドが、本当にアメリカマーケットに適した商品を提供しているのかと云う事です。

　つまり、日本でヒットすればアメリカでもヒットするという従来の考え方ではなく、現地に密着した商品開発を行い、その国々にあった体制を確立しなければ、市場の開拓は望めないと考えています。

――数字的にみても、海外売り上げは20％ダウンですね。セガさんがこれではまさに、冷えきったマーケットという感じがします。

中村　その数字的に見た場合には、若干の注釈が必要です。

　エリア別に見ますと、アメリカ及びヨーロッパは横這いですが、東南アジアが伸び悩んだのです。それは昨年（89年度）ワールドダービー等の大型機が、初期需要でよく売れた。しかしそれも一巡して落ちついた結果が、このような数字として表れたのだと思います。

――実際、アミューズメント解禁だ、いや禁止だと、本当に目粉しかったですからね。しかし東南アジアはともかく、欧米の横這いと云うのは淋しいですね。

中村　確かに欧米市場の市場規模や過去の実積からみて、やはり淋しいですね。特にアメリカマーケットを活性化するというのは、業界にとって大きな課題だと思います。

先行メリットを生かした優位な展開

――次に、コンシューマについて、話しを移したいのですが……。

　3年前に16ビットのメガドライブ（以下ＭＤ）を発表され、現在すでに３００万台（米国向け含む）に達し、まさに順調そのものという感じをうけますが、対抗機種であるスーパーファミコン（以下ＳＦＣ）も、国内では昨年11月アメリカでは（アメリカ名〝スーパーＮＥＳ〟）今年9月に発表が決定しています。これで本当の意味でのコンシューマ第2世代戦争の始まりだと思うのですが。

中村　昨年秋に、ＳＦＣが発売され、我々としても多少憂慮していたのですが、逆にＭＤの動きがよくなりました。この事とは、ＳＦＣの出現により、市場全体が活性化され、その結果、ＭＤの性能が見直されたのだと思います。

　又、詳しく分析してみますと、いくつかの要素を考える事ができると思いますが、その一つがソフト面にあると思います。先行することによるメリットを最大限に生かし、現在百タイトルを越えていますし、内容的にも満足できるソフトが揃っていることが、強みとなっています。又、価格面においても、優位性を保っています。

　これら好結果を得た背景には、16ビットを先行したことにより、対応手段を考える事ができたからだと思います。

　今までは、後追いの形になり、対応が後手、後手になっていましたが、16ビットにおいては、先行した事により、様々なノウハウを蓄積でき、他社の参入に対応するマーケットができたことが大きかったですね。

　又、有力なソフトハウスさんなど、サードパーティーも充実してきましたし、ＳＦＣに今後も充分太刀打ちできると考えています。

――3年前にMDを発売されたとき、時期尚早ではないかという声が多かったと記憶していますが、戦略的には、成功ということですね。

中村　そうですね。仮に我社が、8ビットにおいてある程度のシェアを持ち、ビジネスになっていれば、我々も多少判断を遅らせたかもしれませんが、実際には失うものが少なかった。それよりも、16ビットを出して、新しい市場を開拓する方が、メリットが高いと判断したわけです。

逆に他社さんは、あまりにも大きなマーケットを持ってしまったので、次の手が打ちづらくなったのだと思います。アメリカでも、スーパーNESの発売時期は、できればもう少し後にしたいところだったとは思いますが、出さざるを得ない状況に追い込まれたという事でしょう。

それに、ヨーロッパマーケットに早くから目を付け、開拓していった事も大きな財産になっていると思います。

――それでは、最後に、トイ部門についてお聞かせ下さい。

中村　トイの業界全体を見ますと、今がちょうど節目の年だと思います。

昨年もやはりビデオゲームに押され、純然たるトイでは、大ヒット商品はありませんでした。我社においても、アンパンマンなどのキャラクター商品アイテムは揃ってきましたが、「これがセガのトイだ」というものは発売できませんでした。ですから、今年は仕込みの年だと考えて、トイの開発、運営体制の確立、そしてより絞り込んだ商品提供を目指していきたいと考えております。

総合力向上により〝エクセレントカンパニー〟を目指す

――今期の目標を部門別にどのような展開をお考えなのでしょうか。

中村　アメリカマーケットについては、冷えきったマーケットを活性化する方策を興じていく。特に、現地に即した商品開発、販売を行い、好転する方向にもっていきたい。ただ今年度に限って云えば、劇的な変化は期待していませんし、転換期への出発点と位置付けしています。

SEGA
SEGA
SEGA

国内については、今後も順調に推移するだろうと見ています。

――コンシューマについてですが、アメリカでは、スーパーNESとの対決が近づいていますが、勝算ありとみてよろしいでしょうか。

中村　米国の景気動向が気掛りではありますが、充分に対抗できると考えています。

逆に、今期はゲームギアの海外発売が控えていますので、たいへん楽しみにしています。

ヨーロッパに於いては、8ビットを中心に、ゲームギア、16ビットを順次投入していきたいと考えております。

――御社の中山社長の念頭のあいさつに「エクセレントカンパニーを目指す」と従来まで無かった言葉が付加されていました。それを踏まえて、最後になりましたが、今年度の総括的な抱負をお聞かせ下さい。

中村　「エクセレントカンパニー」を直訳すれば「超優良企業」ということになりますよね。ただの優良企業ではなく、〝超〟が付くのですから、世間から拍手を持って迎えられる企業だと、私達は考えています。

社員が一流であり、仕事が一流であることはもちろん、利益追求だけでなく、社会貢献も積極的に行っていく事が重要だと思っています。

――3年前の目標は、もはや達成されましたので、今後の新しい目標をお聞かせ下さい。

中村　数字的な面からみますと、中期目標が売上げ2千億円、利益3百億円を3年間で達成する事なのですが、何とか2年間で達成できないかと考えています。

――大きな目標ですが、目標を立てられるからには、達成可能な要因があるからだと思います。それはズバリ何でしょう?

中村　総合力です。3つの柱がそれぞれ期待通り推移すれば、けっして無理な数字ではないと考えています。

ですから、バランスの取れた現在の体制を維持しての、さらなる成長が必要ですし、又それが可能であるポジションに、弊社は居ると考えています。

――今日は、貴重なお時間を削いて頂き、ありがとうございました。

KONAMI

コナミ㈱

——菱川文博　取締役社長

安定構造を考え〝攻めと守りのバランス〟を上手に保つ

コナミ㈱は前々期（昨年2月決算）、総売上げが378億円（対前年比45%増）、経常利益は89億8千万円（同68%増）と、大幅な業績アップを果たした。

米国へと拡大したコンシューマ市場をターゲットとして、大きく業容を伸展させたものだが、その後の1年はどう推移したのか、そして、米国市場での展開が峠を越えた今期への取り組みはどうなのか、菱川文博社長に聞く。

（藤田昌弘常務取締役企画本部長同席）

〈以下本文敬称略〉

——早速ですが、今年2月決算の数字からお聞かせ下さい。

菱川　総売上げは508億円で前年度比34・5%増、営業利益は97億円で36・8%増でした。ところが、経常利益は83億9千万円で若干下がっているんです。これには2つの理由があります。

ひとつめとして、当社は前期60数%がアメリカへの輸出ですが、円が急速に上昇した時期があり、最高37円もギャップが生まれました。この為替相場だけはどこが悪いという問題ではないことですから仕方ないですが…。

もうひとつは、例のバブル経済の破綻などと言われていますように、株価が暴落したことです。当社は幾つかの会社・銀行と株の持合いをしていますがこれが下落し、低価法でその分を落としました。この2つによって経常利益は少し落ちました。

——海外のウエイトが高い場合、そういった円相場などに左右されやすいですが、これは会社の企業努力ではどうしようもないということですね。

菱川　前々期は、営業利益よりもかなり高い経常利益でした。これは、為替差益が大きかったためで、前期は逆だった訳です。この振幅は、輸出比率の高い企業の宿命でなかなか防ぎきれないですね。

——その点で言いますと、今のお話しに関連して国内のウエイトを高め、35%ぐらいまでもっていきたい、と昨年伺いましたが…。

菱川　昨年は26%ぐらいまでいったので、今年は何とか35%以上にもっていきたいですね。まず、足元を固めよです。そして、ヨーロッパが5%ぐらいだったので、それを15〜16%に引き上げたい。

当社の市場は国内のほかにアメリカ、ヨーロッパ、それとASEAN・オーストラリアなど大別して地球上の4つのエリアに分かれます。そのうちのひとつに60数%という高い比率で頼るというのは安定構造の上からやはり問題であり、ある時期には市場構成の矯正を積極的に行ないたいと思っています。

ヨーロッパと日本国内の2つで50%乃至60%、アメリカで40%乃至50%ぐらいが、バランスのとれた市場構成ではないかとみているわけです。

——アメリカに対する売りをできるだけ維持しつつ、他を伸ばしていくということですね。

菱川　それと各社共に同意見ですが、あと1年ぐらいはアメリカの不況が続くだろうということです。不況脱出の窓口は今のところ完全な形では見つかっておらず、まだ市況全体に暗雲が覆っています。

ですから、そういう意味でも当面は無理をしないで、他地域でカバーしながら、アメリカを40%ぐらいの市場で安定させていきたい。そしてきたるべきネクストチャンスを狙いたいですね。

——企業経営としては、おっしゃるように伸びる時は遠慮せずに思いきり

伸ばせばいい訳ですけど、常にそのネクストを準備しておくことが重要な点ですね。

菱川　そういうことです。私は、一昨年から今年を通じて一番力を入れて強調していることは、"攻めと守りのバランス"を上手く考えるということです。今までアメリカに焦点をおいて攻め、攻めでいったのは非常に活力があり、勢いもあったからです。しかし、昨年あたりから市場に不況気味の影が出てきました。

　ですから、今年のアメリカ市場はどちらかというと"守り"の体勢で、ヨーロッパと国内が"攻め"となります。といっても経営ですから、攻めにあって守りを忘れず、守りにあって攻めをうかがうという姿勢を崩さないように心掛けていきたいですね。

――　それでは第4市場の東南アジアその他は？

菱川　今の段階ではまだ未熟で決して大きくありません。現状維持よりは少し伸ばす程度でいきながら次の飛躍に対する構えをしていこうと思っています。そのために、何処かに足場を作る、といったことも現在検討中です。

　当社の場合、率直に言って独自のゲーム機という形でのハード分野は扱っておりませんので、アメリカでもヨーロッパでも東南アジアでもNESやスーパーNES、ゲームボーイといったハードの普及が浸透しないことには攻めていけません。先に箱ありきですね。

　ただ、その点についてはヨーロッパの場合は事情が少し異なります。というのは、任天堂さんが当社製品の「T・M・N・T」を海外市場で特に人気が高いというところに目をつけ、ハードとセット販売をするということがあったもので…。

　このような場合を除いて考えると、やはりある程度ハードが先行していないと駄目ですね。南ア・中近東・中米等もビジネスチャンスはあるのですが、どこまでハードが先に伸びるかで勝負が決まります。

KONAMI
KONAMI
コナミ株式会社

技術開発力、設備力の小さいサードパーティは苦戦する

――　ところで、国内のコンシューマ市場ですが、昭和58年に現われ、昭和61年にピークを迎えた後、2年3年と市場規模が縮小しました。その後、再び拡大傾向にありますね。

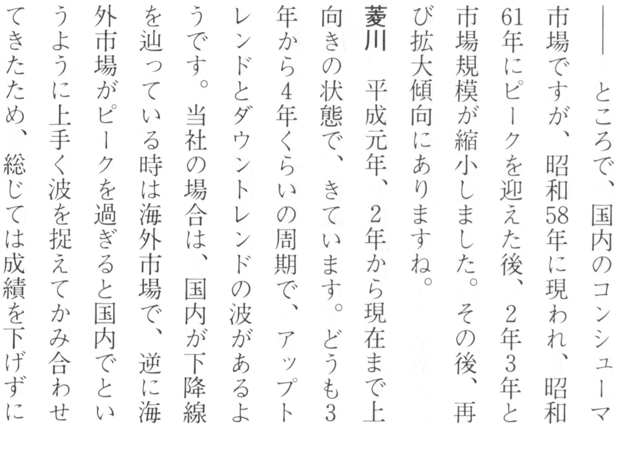
菱川　平成元年、2年から現在まで上向きの状態で、きています。どうも3年から4年くらいの周期で、アップトレンドとダウントレンドの波があるようです。当社の場合は、国内が下降線を辿っている時は海外市場で、逆に海外市場がピークを過ぎると国内でというように上手く波を捉えてかみ合わせてきたため、総じては成績を下げずに済みました。

――　今年は各社共、ヨーロッパに目が注がれていますが、ヨーロッパマーケットというのは、新しいウェーブを作るにしてもアメリカでブームになったようにはなりにくい面があるのでは？

菱川　ヨーロッパというのは総じて言えば国民性が堅実で地味なため、確かに火のついた燃えるブームにはなりにくいでしょう。コンシューマ、或いは玩具について一般に言われているのは、アメリカの市場の大体4割、上手くいって5割が限度だということです。

　人口は、EC圏内が3億2千万人に対してアメリカは2億5千万人とヨーロッパの方が多いのですが、市場サイズはやはりアメリカの4割ぐらいですね。ですから、日本とヨーロッパ（市場）を合わせるとほぼアメリカの市場規模になると一般的には言えます。

――　ヨーロッパが今後、期待される市場なのですが、並行して国内の活性化を図っていこうというのが御社の目



標ということですね。ところで、昨年の11月、国内でのスーパーファミコン発売開始によって従来のファミコンソフトの売上げがどう推移するのか、各社共に読み切れなかった部分が多く困惑されていたようですが、半年経った現在の感触は如何ですか？

菱川　私は、もともと共存論者でした。現状はその通りになっています。ただ割合いが今後、どうなるかはまだ摑みきれませんが…。米国で9月にスーパーNESの発売があっても日本と同じ傾向で双方が影響し合ってうまく伸びてくれるのでは、という希望はもっています。

――少なくともトータルすれば、マーケットとしての縮小はない、と考えてよろしいのでしょうか？

菱川　NES、スーパーNESのトータルという意味のご質問だとすると、合わせてもまだ縮小だと思います。ゲームボーイが良いのでこれを含めば、別ですが。

――特に、スーパーファミコンになるとソフトのサードパーティーも限られ、要するに力の差が歴然と表われてくるでしょうね。

菱川　そうですね。技術開発力、設備力の小さいサードパーティーは大きな苦戦を強いられるでしょうね。

総合ソフトウエア企業として 独自ロケーション展開にも意欲！

――ところで業務用ですが、その商品構成にバラエティができていますね。

菱川　そうです。できるだけビデオゲームを中軸としながら幅を拡げていきたいと思っています。ただし、経験のないものにいきなり携わるのも難しいですから、まず関連・周辺での幅を拡げる努力を続けています。

――例えば、メダル機の「ラストクイーン」などが定番商品的にかたまってくれば非常に強いものになっていくでしょうね。

それでは、コンシューマ関係など全てを含む今期の目標は？

菱川　漸増と思っています。そんなに大きい飛躍はないでしょうね。アメリカが現在低調なだけに、あまり上滑った見通しは非常に危険だと言えますから、トータル的には漸増というところでしょう。

――前期、前々期の伸びがあまりにも大きく、売上げ面に於いて言えば260億円から508億円と2倍近くなっていますからね。

ところで、ソフトに特化したメーカーとして進んでこられましたが、今後ロケーション部門を持たれるといった展開については如何でしょうか？

菱川　当社も、結論はつけておりませんが、いろいろと検討はしております。基本方向は総合ソフトウェア企業として新しい世紀に臨みたいのですが、これには大きな幅と深みをもたせますので今迄にない新味のある現場をもつチャンス、出会いがあればこれを拒否したりはしないつもりでいます。今、国内でのロケーションは非常に好調ですし、これにまだプラスアルファの要素を入れた新しい風の現場ならば、十二分に発展余地はあると考えています。

何れにせよ、当社の多角戦略の実現に慎重且つ積極的な取り組みが必要と見ています。

それと、この6月1日に当社はコナミ工業㈱をコナミ㈱に変更し、同時に今までのコナミ㈱が持っていた国内営業はこちらの方で管轄します。そして、コナミ㈱はコナミ・エンタテイメント㈱となり、将来ロケーションなどの現場を持つ場合の受け皿にしたいと思っています。

しかし、当社は何分後発組ですから、焦って軽率な行動をすると失敗の危険が高いことなどを考慮して、ゆっくりと検討し、且つ御縁を求めていこうと考えています。

多角化戦略としての４つの方向性

――近々に「東京おもちゃショー」が開催されますが、外辺部、周辺部の今後の展望は如何でしょうか？

菱川　外辺部、周辺部の多角化をもう少しアクセレートしてスピードを上げていきたいですね。その多角化戦略の中で目に見えて着実に成長しているものが4つあるんです。

ひとつはLCD（カラー液晶ディス

プレー）ゲームで、既に全世界で数百万本を売っています。しかし、これも早急に商品の変革を要するものと受けとめています。

２つめがジグソーパズル。これも売上げは全国で３指の中に入る段階に成長してきました。常に新しいセンスでヤングが求めている絵柄、図柄を創作するなど意欲的に進めています。しかし、人間でも企業でもそうですが、イイ線にきた時に一度悩みが出てぶち当たる壁があるものです。これからまた、壁に当たると思いますが、その時に本式のものが開けますからその壁を切り開いて、ジグソーパズルとしても日本一の企業になりたいですね。

そして３つめは、子供や若者向けのメダルゲーム、ミニエンターテイメントシステムです。これらについても、好評を得られるようになってきましたので、何とか着実に伸ばしていこうと考えています。

それから最後の４つめですが、これこそがむしろコナミの真価と言えるものかも知れません。それは、ＬＳＩに関する設計その他、文字通りのハイテク部門なのです。これは知る人ぞ知る、知らない人はまだ知らない分野です。

数年前まで社内用のハード、ＩＣ部門として育ててきたのですが、次第にその実力が内外で評価を高めるようになって、今は外注、外販を行なっています。今後、この部門を大きく拡張し、当社90年路線の一角をしっかり担ってもらうことになっているのです。

といったように、この４つについては方向性が見えてきました。

来たるべき跳躍期に備えての〝熟成期間〟

―― アミューズメント、或いはエンターテイメントとして蓄積してこられた開発力は、今後まだまだ新しい分野に進出しうる可能性を秘めているのではないでしょうか?

菱川　そうですね。例えば、全日空の機内シートに当社のゲームソフトを組み込むとか、全盛のテーマパークに主体的な取り組みを行なうなど色々の面白いお話しを頂いています。

どうしても「ゲームのコナミ」と意義づけられてしまいがちですが、本当はゲームを超えたところでも活躍できる「ハイテクのコナミ」という面をもっと引き出していきたいですね。

―― ６月１日に技術研究所も開設なさいましたね。

菱川　御承知の通り、この業界は日進月歩の変化を続けていますので、新しい技術の研究や取り入れなどを専門に扱うところが明日を確実なものとするためにはどうしても必要となってきたのです。

勿論どの部門でも技術や機能上の要素が大きくあったのですが、ますます厳しい開発競争の中で覇者となるためには優秀な開発要員の中から更に適応性の高いスタッフを集めてその成果を各部門に移していく機能を目的とした研究所を開設したという次第です。

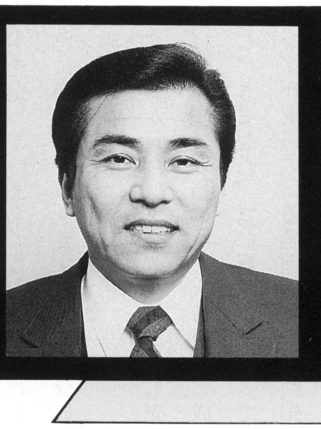
―― 応用範囲が広くとも、それにはそれなりの専門的な蓄積が必要で、また、一度には実ってきませんが、それをどう自社のものにするかが課題ですね。

それらを含め、今期について総じて言えば、次のステップへ向けての「仕込みの時期」といった感じでしょうか。

菱川　そうです。今は次の跳躍台に立つ直前ですね。いろいろな面で仕込みはしていますが、まだ大きな反響としては現われていません。

今年、来年はそういう意味で開発・営業の両面で攻めと守りをじっくりやって漸増ぐらいで経営を維持していき、そして来たるべき跳躍期を迎え、勢いをつけたところで大きく躍進し21世紀に飛び込んでいきたいと思っています。

―― 貴重なお話しを長時間に亘り、本当にありがとうございました。



TAITO

㈱タイトー

——大植正道　専務取締役

㈱タイトーは、昨年3月決算の総売上げが617億円（対前年比13・7％増）、経常利益が60億2千万円（同7・3％増）となっている。

改めて言うまでもなく、最大オペレーターであり、昨今の業況活性化の中でその動きが注目されるところだ。

今春に到る1年の推移と今後の展望を大植正道専務取締役に聞く。（営業統括本部市場開発部広告宣伝課・田辺國雄副主事同席）

（本文中敬称略）

目標に向かい　ストーリー通り直進

——まず、今年3月決算の数字をお聞かせください。

大植　総売上げが688億円（対前年比11・5％増）、経常利益が69億2千万円（同15・0％増）となっています。

——今春で専務に就任されて丸3年となるわけですが、3年前は御社の創業35周年に当り、中長期計画の策定に取り組まれたわけですが、当時、5年で総売上げ1千億達成とおうかがいしました。3年前の3月決算は478億円でしたから、5年で倍増ということになります。前期が688億円ですから、ほぼ予定通りということでしょうか。

大植　そうですね。もう一歩という観もありますが、今期は800億円という所に照準を置いていますから、一応ストーリーに向って直進し、利益率も10％はキープしたいと考えています。

——そうですね。4年前までは1桁でしたが、この3年間はほぼ10％をキープしておられますね。

ところで、事業部門別に見てみますと、ここ数年はオペレーション部門が50％、業務用販売が30％、家庭用が10％、その他が10％とお聞きしていましたが、一昨年当りから、その他を3部門に振り分けての構成比で、順に50％、35％、15％とお聞きしています。この構成比には変化がありますでしょうか。

大植　国内の販売関係は多少伸ばしましたが、海外の落ち込みがあり、全体としては横這いですが、構成比は低くなっています。これに対して、オペレーション部門が大きく伸び、カラオケも含め390億円になります。

——50％を上回っていますね。

大植　当社の場合、ゲームとカラオケという2つの部門をもち、しかも、これらがブームになりましたから、この部門のウエイトが高くなります。

販売関係は国内で多少伸ばしても、海外の落ち込みがあり、全体では伸びない。コンシューマも同様です。従って国内で相当健闘しても全体としては落ち込みになる。という状況ですね。特にアメリカの落ち込みが大きい。もう少しいけると思っていたんですが…。その分、国内では相当頑張りました。

——米国マーケットは、今年は横這い、従って、守りという状況ですね。

大植　そうですね。コンシューマも今年はそれほど期待できないでしょう。NESそのものも今、過渡期にあり、相当苦しんでいる状態です。ハードメーカーさんは夫々いろいろと戦略をねっておられるでしょうが、サードパーティとしては、ジャブを送る程度にせざるを得ないということですね。

——どうでしょう。米国では日本と3年ほどサイクルをずらせた形でブームとなり、今日、そのピークの反動を迎えました。日本では、’86年がピークでその後2年低迷した後、徐々に持ち直してきました。一方、その間に業務用ロケーションが非常な活況、という展開となりましたが、米国でも3～4年のずれはあれ、そうした展開となるのかどうか、それがコンシューマにとっても業務用ロケーションにとっても、大きなポイントですが……。

大植　我々としても、それほど悲観的に将来を見ているわけではありません。何といってもアメリカのマーケットの

購買力は強力です。ただ今年に限っては大きく望めない、ということですね。

先程おっしゃった様に、2年とか3年とかいうスタンスで見ると、過去におけるほどの栄光が得られるかどうか、特に業務用に於ては、わかりませんが、それにしても今が悪すぎますよね。そういう意味ではやがて好転すると思います。コンシューマに到ってもそうです。かつてのピークの様な状態にはならないでしょうが、やはり周期があり回復には向うと考えています。

アミューズメントのビデオゲームは底辺で安定的に強い需要層をもっていますからね。ただ今後はソフト各社の間に大きな格差が生じてくるでしょうね。アメリカでビジネスができる所とそうでない所との格差ですね。

ですから、来年から再来年にかけてひとつの正常なサイズになるのではないかと見ています。その中で当社がどれだけのポジションを占めるかが、これからの課題ですね。

——では、ヨーロッパの今後についてはいかがでしょうか。

大植　当社はアメリカと同じ様に、ヨーロッパに子会社を設けていますが、前期はアメリカほどひどくはなかったですね。今期から来期にかけてもアメリカほど厳しくはないですね。むしろ、上積みが見込めるという段階だと思いますが、それ自体の絶対量が少ないですから、業績全体には大きく関わってこないというところです。

オペレーター主導のロケーション展開

——ロケーションに話しをもどしますが、昨今は様々な形態での新規オープンが活発ですね。

大植　前期から今期、来期にかけては、大手に限らずオペレーション部門の拡大時期になると思います。夫々のオペレーターさんがいろんな話しを持っておられる様です。かえって大手よりも地域に密着しているオペレーターさんの方が地域情報に詳しく、そういう意味でもオペレーターさんが安定期に入るチャンスじゃないでしょうかね。

その先行きがどうかと言えば、今日では皆さん勉強されて新しいコンセプトで展開しておられ、昔とは全く違ったものになっていくと思います。

やはりオペレーターの方々が自分達の力で変えていく、という感じになってきたのではないかと思います。

良い意味でも悪い意味でも、今までのイメージを作ってきたのもオペレーターさんですし、次のイメージを作るのもやはりオペレーターさんだと思います。そういう意味で、オペレーターさんの社会的認知度に対するチャレンジではないでしょうか。

——このロケーションについて、御社は大も多いが小も多い。この小をどうしていくかが課題であるとうかがっていましたが…。

大植　2極分化になってきましたね。かつてのゲームセンターというイメージではいくら頑張っても伸びないですね。昔の様に小中学生を対象とした所では厳しくなっています。それに対し新しい客層ということでアダルト志向に変えていける所は、既存店でも伸びが大きくなっています。

ですから、スクラップの方が多く、店舗数でいうと減少しているんですね。

逆に、坪効率とか台当り売上げという形では、相当上っています。今期もビルドよりもスクラップの方が多くなるでしょう。稼動台数も減るでしょう。しかし、トータルな伸び率では、前期並みに30％、40％と伸ばせるだろうと見ています。

——では、今期の新規展開という点ではいかがでしょうか。

大植　今の時期ですから、数を求めて増やせばいくらでも増やせるでしょう。お金と機械という点ではね。しかし、これからは、人的資源が問題になります。運営を中心に考えなければならない。そうすると、それほどむやみに増やせるわけではありません。

現在の当社の戦略は、お金と機械で伸ばすのではなく、地に足のついた運営を主体にした店舗展開を進めていきたいということです。

人的資源についてももう一度教育を徹底し、店舗運営に対する形をきちっと決めてかかりたいと考えています。効率よく、そして良いイメージを維持できることが前提です。

もちろん、売り上げを伸ばしたいですが、数でこなすということではね…。数のタイトーと言われていたんですが、これを返上して、中身でいこう、とい

う風に考えています。(笑)

ですから、今期の新店は前期なみ、約80店、よくいって100店ぐらいでしょうか。

——ひかえめにしては多いですね。(笑)

そうすると、今期目標800億円の中でも、ロケーションの構成比は更に高そうですね。

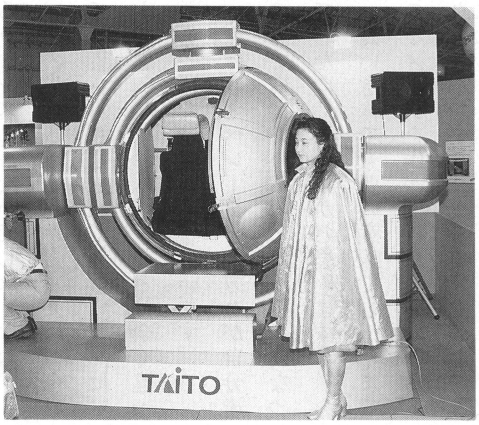
大植　業務用、家庭用とも今期の販売が飛躍するとは考えられません。前年対比では15％から20％増程度まででしょうから、後はカラオケを含めたロケーション部門が中心になっていくでしょうね。

ですから、今期は拡大というよりも中身の充実に入り、ひとつの新しい運営のノウハウを完璧につくりたい、と思っています。

というのは、ドンドンと新しくオープンしても、つくる後からもれている部分があってはだめです。人的資源が非常に重要であり、人と金のバランスを考えていかなければなりません。

「ワイワイ・ガヤガヤ」型の機械開発

——次に、機械部門についてうかがいたいのですが、今春のAOUエキスポでは、随分大きな仕掛けをデモンストレーションされました。



近年の業界全体の傾向ではありますが、御社も機器バリエーションが広がって参りました。定番商品の増加もありますが、国内販売では健闘している、ということですね。まず「遊ARTS」の開発意図からおうかがいします。

大植　これからはアミューズメント施設自体が大きくなってきていますが、従来型の機械を新しいコンセプトで、というのは非常に難しくなっていますし、またシミュレーション施設に対する要求水準も高まってきています。従って、そういう施設に対応でき、しかも多少は目玉になるものということを考えると、ああいった趣向になってくるわけですね。

当社のコンセプトはD^3-ボスもそうですが、一人の世界よりも一緒にというものを作りたい、2人乗りにするとか、——複数の人が同じひとつの枠の中でと、これをひとつのキーワードにした展開を考えています。ですからクレーンについても、従来型の店には入りにくいわけですが、8人用のクレーンをつくりました。

これからの施設は、大型のもので、1人でも多く同じひとつの土俵で楽しめるもの、——ワイワイ・ガヤガヤ型で展開する必要があると考えています。

従来型というのは、1人でひまつぶしの世界で、そこからやっとアベックという世界に入ってきたわけですから今度はアベックにプラス、ワイワイ・ガヤガヤ型の仲間で楽しめる仕掛けを広げていこう、そして、ハイテクという技術もちらつかせていこう、ということですね。

映像技術、可動技術というのは、皆さんかなり習得しておられるわけですから、今後はそれらを総合化してどう表現するかが問題になりますね。

それから今期から来期にかけて、メーカーさん夫々の住み分け、夫々の特徴が明確になってくると思います。ボードならばボード専門でつくられる、そこがやはりコストが安く、しかもいいものを作られると思います。

そうすると大手は同じ様なものを、同じ様にやっていたのでは意味がない。やはり住み分けで、よそさんが出来ない分野を確立することが大切です。

更に、ロケーションを持っていますから、自分たちのロケーションで差別化が図れる様なものも対応して行きたい。それは当社のロケ専門で作るのでなく、あくまでも大型のロケーションが欲しているニーズを、我々のロケ部門から引っぱり出し、それに応えて行く様な商品づくりに多少ウエイトを置きたいな、ということです。

もっとも、ディストリビューションという販売の世界では、必ずしもそういう指向ばかりできません。やはり中小のオペレーターさんの必要とする機械は、他社に依存するとか、OEMで作るとかいうことがあっても、常に供給できる体制をつくって行こう、と考えています。

そういう両思考で展開していきます。さきほどとは逆になりますが、小さいスペースで有効的に使える機械というのも考えているんです。

だいぶラインナップが揃ってきましたが、今期もメダルの機械を充実させたいということで、力を入れています。これは大手メーカーさんのひとつの流れではなかろうかと思います。

——自社ロケに自社供給できる、という

のは最大の強み、ということですね。

大植　そうですね、おかげ様で、作る製品の約半分位は自社ロケで吸収できますから。

——ところで、D^3-ボスの市場での展開はどういう目処になっているでしょうか。

大植　すでに発注を頂いているのですが、あの種の機械は完成度を高めておかなければなりませんので、テストに期間がかかりましたが、D^3-ボスに関しては、7月から第1次の出荷をスタートさせます。7月、8月、9月と各地でお目見えすることになるでしょう。

——「遊ARTS」はどうでしょうか。

大植　これもまず、新潟県の「ふるさと村」のテーマパークに、7月半ばに入ります。年内には10ヵ所強は設置できるかと思います。

体感シミュレーター
遊ARTS
TAITO

「現論」に裏付けられた手法を定着

——話しは変わりますが、ロケーションをベースにした新しい事業展開もお考えの様ですね。

大植　将来のことですが、これといった店を中心に、カウンタービジネス的な展開を考えてみては、ということです。ロケーションのイメージアップ、イメージチェンジということを含め、アダルトが多いわけですから、プレイガイド的なサービス機能が付加できないものか、と考えています。今よくいわれる飲食でなく、そうしたサービス機能に対するニーズが高まってくると思うんです。

——その他に、不動産部門もということでしたが……。

大植　ええ、これは前期の途中から子会社で始めました。おかげ様でこの業界の施設づくりということで、ノウハウもできましたし、昨今の盛んなロケ展開の流れにうまく乗り、相当手掛けさせて頂きました。昨年の途中からで15億円位ですが、今年はかなり行くのではないかと見ています。

　この他、3坪ショップですが、店の中に、ホームビデオゲームをハードメーカーさん、ソフトメーカーさんの商品を並べています。これも相乗的な効果を狙ったもので、4月以降に東京1店、北海道2店オープンしました。

　これは、当社自身のコンシューマビジネスのデータをとるためのパイロット店にもなりますので、イメージ的にうまく融合する様であれば、少しずつ広げて行きたいと思っています。

——では最後に、この3年間を振り返って、更に、今後の抱負についてお聞かせください。

大植　3年間、いろいろやって参りましたが、私はタイトーの第一線の現場の人々——営業所、販売の第一線、研究開発部門、生産部門を含め、第一線の人々には相当力をつけてもらったと自負しています。ひとつひとつの仕事をマニュアル化し、計画をたて、それを毎日チェックし、把握するというシステムを、完璧とは言えないまでも確立できたと思っています。今後はもう一歩上に上がって、人的資源の質的な向上を目指したいですね。教育体制、教育手法はかなりのものになっています。

　この手法はTITの会合でも公開していますが、かなりの評価を頂いています。従って2年後に1千億円となっても、1千億企業としての内的質は整ってきたと考えています。

　もちろん成績が伴って行かなければなりませんが、いくらビジネスが大きくなっても、裏からもれている様な企業体であっては意味がありません。そういう点で、まだまだやりたいことはありますが、一応の形はできた、強くなったと感じています。

　今期の重点実施項目なんですが「勘と経験と度胸」ではなく「現論」に裏付けされた形の中でひとつひとつ手法化しようということでやっております。

——そこから次の中長期計画に向け、新たなビジョンが生まれてくる、ということでしょうか。ありがとうございました。

namco

(株)ナムコ

――橋口隆二　常務取締役

㈱ナムコは前々期、家庭用販売部門（主にファミコン）の低迷（対前年比67・８％）により、総売上げが４百億５千５百万円（同96・５％）、経常利益27億５百万円（同61・２％）と減収減益を強いられた。

当然、挽回を図る前期であったが、１年前、その目標は業務用販売部門が１０８％、家庭用は98％、娯楽施設収入部門が１２５％、トータルで１１３％を狙う、と聞いた。

では、右の目標に向った１年がどう推移したのか、常務取締役・橋口隆二社長室担当に聞く。（社長室広報センター・太田まこと課長、経営企画室・吉沢伸幸課長代理同席）

（本文中敬称略）

タイプ別店舗戦略が好結果

――まず、今年３月決算の数字をお聞かせください。

橋口　総売上げが４５６億８千６百万円（対前年比14・１％増）。経常利益が32億２百万円（同18・４％増）です。部門別では、業務用が83億９千７百万円（同７・５％増）、娯楽施設収入が２５８億３百万円（同31・８％増）、家庭用が１１０億５千百万円（同83％減）、ロイヤリティ収入が４億３千４百万円（同29・９％減）となっています。

――ほぼ目標通りの実績となっていますが、その中では今日の業況を反映して、ということでしょうか。娯楽施設収入が25％増の目標を更に大幅に上まわり、31・８％増となっているのが目立ちますね。

橋口　そうですね。これは、客層を明確にした店舗展開を推進した結果です。具体的には、商業施設内への家族連れを対象とした「ナムコランド」、ヤングアダルトを対象とした「プラボ」、幅広い客層を対象としたスポーツ感覚の「プリッズ」、中高生を中心とした弱年層を対象とした「キャロット」、この４タイプに分けた店舗戦略をもとに新規出店と既存店のリニューアルを積極的に行ったということですね。

もうひとつ、「国際花と緑の博覧会」への出展が、当社の企画力、技術力を認識して頂く効果を生み、当社独自のミニテーマパーク経営の足掛りをつくることができた、ということですね。

――客層を明確にして、ということですが、今日のマーケット状況を、どうとらえておられるでしょうか。

橋口　やはり今日のゲームは、大型のドライビングゲーム、ガンゲームなどによる家庭用との差別化、あるいは参加型のゲームを前面に押し出す等、テーマを持った店づくりが必要ですね。

――ＳＣに付帯したアミューズメント施設が脚光を浴びていますが、御社はＳＣロケに強い基盤を持っておられますね。

橋口　ショッピングセンターのアミューズメント施設は、今日では集客力を期待するものと言うよりも、それ自体がＳＣの経営のひとつの柱となっていますね。屋上とか屋内を問わず、積極的に展開を図る考えです。

ニューコンセプトロケを含め、今期40店余の新規出店を計画

――昨年度の新規出店、及び現在の店舗数はどうなっているでしょうか。

橋口　昨年は29店新規出店し、退店が17店。この３月末で計３５０店舗です。

――では、今期の新規出店の目標はどうなっているでしょうか。

橋口　まず、直営店として40店舗強の出店を考えています。内訳けとしては先程申し上げたプラボ、プリッズのタイプを約10店舗、商業施設に20数店舗

更に、花博に出店した当社のギャラクシアン^3、ドルアーガの塔などのコンセプトを生かした新たな店舗を数店――、いずれも、当社のハイパーエンターテイメント構想にもとずく施設の展開を計画しています。

――花博に出店された施設については、もう少しコンパクトにして、今春にも登場かと見ていたのですが…。今期のスケジュールには入っているわけですね。

橋口　ええ、多少ずれ込んでいますが、今期にはお目見えすることになるでしょう。

――３年前になるでしょうか、ＣＧのスタッフを強化され、意欲的に取り組んでこられましたが、それが徐々に商品化に結びついてきましたね。

橋口　そうですね。ビデオゲームはコンピュータ映像ですからね。平面的なものでなく、現実のものにより近づいていこう、それには三次元が必要だ、ということで未来研究所のＣＧチームを強化したわけです。ナムコのエンターテイメントのノウハウとＣＧの画面づくりのノウハウを合体すれば、よりいいゲームができるだろう、ということで取り組んできたわけです。

　それがユーノス・ロードスター、ギャラクシアン^{3}あるいはドライバーズアイという形で実ってきました。

　このＣＧの技術は、ナムコだけが持っているのではなく、どんどんと業界に広げていこうということで、ＣＧでつくった画づくりのソフトの市販を始めました。

――最近の傾向で申し上げますと、先月、渋谷にオープンしたＵＣＣの「ＳＴＡＲ・ＰＯＲＴ２０４５」に代表される様に、郊外の遊園地じゃなく、都市タイプの大型施設が、まだまだこれから出てくるのでは…。

橋口　そうですね。我々もそうした方向を狙っていこうと思っています。それは各社とも同じではないでしょうか。

GALAXIAN³
PROJECT DRAGOON
namco

――いずれにせよ、部門別に見ると、娯楽施設収入が総売上げの56・5%と、50%を上まわるまでになっています。今期も約40店の新規出店ということですから、一層ウエイトが高まるでしょうね。

――一方、業務用機器販売の方ですが、前々期が15%増、前期が7・5%増となっています。機器にはいろんなタイプがありますが、御社のファイナルラップは昨年、小誌が設けました「ベストインカム大賞・コックピット／アップライト部門」で1位となりました。しかも、今年上半期の集計では引き続き第1位、しかも2位以下に大差をつけての1位です。あまり強いと他のものが売れず、御社も困られるのではないかと思うのですが…。(笑) 今期はどう目標を立てられているでしょう。

橋口　2桁増は目標にしたいと考えています。

アメリカで、ナムコブランドとしての販売網・拠点づくり

――ところで、海外ですが、御社の場合、従来、ライセンス販売という形をとっておられたため、自社独自の販売網、拠点づくりという点では、相対的な立ち遅れとなっていました。昨年より東南アジアでは新しくナムコ台湾を設けられる、アメリカでは業務用としてナムコアメリカインク、家庭用についてはナムコホームテックインクを設け、更にはヨーロッパに向けての販売強化と、かなり積極的に施策してこられましたね。

橋口　おっしゃいます様に、海外に対する立ち遅れが、売り上げ、あるいは利益に影響しています。従来、ゲーム場が非常によかった頃、千台、あるいは3千、1万と出た頃には、ライセンスした方が利益を確保でき、リスクも少ない、ということでアタリゲームズ・コーポレーションと提携し、現地生産という方法をとったわけです。ところが、マーケット状況が大きく変化してきたわけです。それで昨年、アタリゲームズ・コーポレーションと資本関係を解消し、ナムコアメリカインクを活性化し、独自の販路をつくって行こう、という方針をとったわけです。とはいえ、販路の確立には早くて1年、あるいは2年はかかるでしょう。

　それから、当地で受け入れられるゲームに対するノウハウの蓄積が必要です。そのために、アタリオペレーショ

THE TOWER OF
DRUAGA

ンズ・インクを買取しナムコ・オペレーションインクとして現在40ヵ所ほどのロケーションを運営しています。そこでのデータを本社にフィードバックし、現地に促した製品を開発していくわけですから、やはり2年位はかかるでしょう。

　しかし、米国の業界誌でも、すでにファイナルラップ2がナムコブランドで1位にランクされました。この様にアメリカでも着実にナムコブランドに対する信頼性を高めつつある、と考えています。

——米国でのナムコロケーション40店舗を、将来は100店舗に拡大されると聞いていますが、これは何年での達成を目標としておられるのでしょうか。また、その進行状況はいかがでしょうか。

橋口　やはり、3年はかかるでしょう。アタリゲームズ・コーポレーションとの契約で、1年以内にナムコに名前を変え、オーナーさんとの契約を改める、ということになっていましたが、これがようやく終わり、40店舗が我々の手に入りました。

　これをもとに新しいショッピングモール等に、これからドンドン展開していこうということです。アメリカのみならず、カナダにも入って行く予定です。

——アメリカでの業務用ロケーションは、現在、ホームゲーム普及のあおりもあって低迷しています。そうした中でのロケーションの拡大となるわけですが、この可能性について、どうお考えでしょうか。

橋口　日本では我々の業界は、川上から川下まで全部やっていますね。それと同じ様に、アメリカでもやってみよう、ということです。今まで国内でやってきたノウハウを投入すれば、大きくは儲けなくても、そこそこはいくであろう、ということがひとつ。

　それから、先程申し上げた様に、我々には既存の販売経路がない、テストするところもない。従って、それらを補完する、という意味もあります。

　それに、100店舗以上になりますと、メーカーメリットも出てきます。1店舗に2台入れば200台、3台入れば300台になります。そういうメリットも大きいですね。

　ですから、そう大きく儲かるとは思っていませんが、ご承知の様にロケーションというのは日銭商売ですから、資金繰りには役立つでしょうね。

——なるほど、日本のオペレーション運営ノウハウは非常に優れたものがあります。その運営ノウハウをもってのぞめば、米国のロケーションに喝を入れることもできるのではないか、と期待するのですが…。

橋口　ロケーション経営というのはサービスです。細やかな人的サービスが必要です。従来、ややもすれば現地にまかせっぱなしで、ヘッドが1人、日本から行っていたというところですが、これからはそうではなく、ロケーション経営のできる人間と、メンテのできる人間を送り込んでいこう、という構想をもっています。

——25セントというゲーム料金の問題もありますが、むしろ、50セント、75セントとれるロケーションづくりができるのではないか、そういう意味で、御社の100店舗構想が、米国のロケーション全体の活性化に繋ってくれば、素晴らしいんですが…。

橋口　そうですよ。何といってもゲームの市場はアメリカが1番大きいわけですから、この市場を活性化させることは業界全体に大きな意味があります。

——では、東南アジアについてはいかがでしょうか。

橋口　東南アジアには、日本の大型商業施設がドンドンと進出しています。この面では、すでに国内で実績がありますから、大型商業施設の進出と一緒に当社も出て行く、という形での展開を進めています。

　まず、香港に設立し、続いてシンガポール、昨年には台湾に設立し、今期に入っては、すでにタイにも設立しました。マレーシアにもロケーションを経営していますので、ここにも設立を予定しています。

　従って、東南アジアについては、ロケーションを中心に、そこで販売も行う、という形で進めて参ります。

——マレーシアを含めると、拠点が5ヵ所、5ヵ国になるわけですね。

橋口　そうですね。もっともその中心となるのは香港です。香港を中心として進めていくことになります。

今期売上げ515億円、12・7％増を目標!!

――次に、家庭用ですが、アメリカでは業務用が低迷し、しかも、ホームゲームが峠を越え、今年は完全に守りになると言われています。そうした認識は各社共通しているかと思いますが、と同時に次はヨーロッパという形で、ヨーロッパへのシフトが活発になってきました。この点、独自ハードの開発と併わせ、いかがでしょうか。

橋口　独自のハードはすでに研究はしていますので、時期が到来すれば出していこう、ということですが、いま出す時期ではないと考えています。やはり今はサードパーティーとして積極的にやっていこう、ということです。

――では、今期は家庭用の目標をどう設定しておられるでしょうか。

橋口　今期の家庭用は約100億円程度に設定しています。

――ということは、10％減ですから、かなりシビアに見ておられる、ということでしょうか。

橋口　そうですね。今期の市場は拡大しないだろうということで、慎重に見ています。

――そうすると、今期は更に娯楽施設収入のウエイトが高くなりますね。

橋口　やはりコンシューマ市場が成熟化し、多品種少量販売という形になってくるだろうと思います。一方、娯楽施設は我々が知恵を絞ることによって、我々自身の方から働きかけて行くことができますからね。

――では、今期の売上げ目標は、トータルでいかがでしょう。

橋口　515億円、12・7％増を目標としています。

――家庭用の減収を補ってなお12・7％増ですから、業務用――とりわけ娯楽施設収入のウエイトが高くなりますね。

次に、御社が独自展開しておられる福祉機器等についてはいかがでしょう。

橋口　これは大きく伸びるというものではありません。我々が培った技術をいかし、社会に何らかの還元ができないだろうか、というもののひとつが福祉機器です。それもこれらの高齢化社会に向けての機器ではなく、ハンディキャップのある身体障害者の方を対象にしたものですから、マーケットが今より大きくならないと思いますが、この路線は続けて行こうと考えています。将来的には、高齢化社会へ向けてのものを展開することになると思いますが、その時はナムコ本体の中に置くことはしないで、我々が持っている財団の方に移して行こうと考えています。

業務用ロケーションに力を入れる。

――では、今期の目標、抱負をお聞かせください。

橋口　まず、アミューズメント事業については、郊外的テーマパーク、マリンレジャー等のウィークエンドレジャーの開発が数多く企画されていますが、これらに目標を定め、スペースを確保していきたいと考えています。

また、現在行っているものについては、サービスの向上を図ると共に、バラエティに富んだ機器構成で対応していきます。スクラップ＆ビルドによるロケの効率化も図って参ります。

販売については、品揃えの充実、有力取引先の確保、新規ロケ先の開拓、利益率向上、キャラクター等の外部企画を取り込んだ商品開発が目標です。

開発面では、品揃えにともなった開発を考え、開発期間の短縮、企画力の充実、これらを現実するための技術力の向上、人材の確保、人材の適切な配置、そのための組織改革等が目標です。

生産の方では、時間短縮、品質向上原価の低減、また、組織面も考えていく必要があるでしょう。

販売の方では、先ほど申し上げた、独自の流通経路の確立です。

家庭用では、流通経路の開拓、取扱い商品の開拓、効率的な広告宣伝、品質の向上――等を課題にしています。いずれにせよ、今期は業務用、特に、ロケーションに力を入れていくことになりますね。

――業況の活性化もありますが、経営ベースの安定化には大きな役割を果しますね。どうもありがとうございました。

sigma

(株)シグマ

——駒井修 常務取締役

㈱シグマは、昨年5月決算のロケーション関係の売上げが約120億円(対前年比約25・6%増)、シグマ商事㈱への機械販売（御し）が約65億円（同約37・2%増）で合計186億円（同約34・8%増)。経常利益15億6千5百万円（同117%増)。

一方、機器販売のシグマ商事㈱は総売上げが約108億円（同約82・6%増)、経常利益8億9千3百万円（同224・7%増)。

右記のいずれをとっても飛躍的な増収増益となっている。この背景及びその後の展開を常務取締役・駒井修総合企画室長に聞く。

（以下本文中敬称略）

総合企業を目指し、さらなる展開へ

——3年前だったと思いますが、「利益体質の強化」を強調されましたが、まさに、目標通りの観があります。

週刊ダイヤモンド（6月8日号）の特集「5年連続増益／驚異の急伸120社」で30位、当業界関連では第1位にランキングされています。（5年間の申告所得の延べ伸び率は、1884・7%）しかし、昨年決算でも、総売上げに対する利益率という点では、まだ10%に至っていません。更に飛躍する余地が残されている、ということになりますが…。

駒井 その通りですね。我々もそれを考慮した業務展開を行い、特にロケーション運営については、売上げの伸びがそのまま利益増に繋がりますので、力を注いでいきたいと考えています。

中でも既存店は、新規店に比べ、利益率向上もよりダイレクトですから、新規店同様に期待しています。またこうした傾向は、当分の間続くと思っています。

——ロケーションの出店、拡大化に伴う先行投資は、今後も継続的に行われると思いますが、その投資を回収し利益に繋がるには、半年以上かかるとは思うのですが。

駒井 我社の場合、新規店が利益に寄与するのは、一年以上かかるんですよ。とにかく重装備ですからね。（笑）

——では具体的に、この5月決算の数字面からお話し頂きたいと思います。

駒井 ㈱シグマの総売上げが約240億円（対前年費29%増)、シグマ商事㈱の売上げが約100億円（同約9%減)となっています。

——来年5月の決算は、合併後という事ですので、㈱シグマ150億、シグマ商事㈱百億、合わせて250億を基準に考えた方がいい。

駒井 そうです。

——ここ数年来のシグマさんを見ますと、「高くていいもの」から「安くていいもの」という販売力の強化や、コンシューマ、業務用のソフト開発への参入、バットマンビルに象徴される都市型複合施設の展開など、総合的企業への脱皮を計った積極的な試みが見られます。これらを踏まえて、今後の展開をお話しください。

駒井 ロケーション運営については、前年度実績としまして、5店の新規出店がありました。出店地域に関しましては、首都圏周辺に集中していますが、こういった地域は売上げの立ち上がりがよく、予想より早く利益に寄与しますので、今後も都市周辺の出店は、積極的に展開したいと考えております。

又、既存店についてですが、最近の客層を見ますと、大変幅広くなったなと思います。特に女性客の増加は業界あげて取り組んできたことですが、確実に増加しているのを、肌で感じますね。

ただ大切なのは、その幅広くなった客層を逃がさず、リピーターとして呼ぶための方策が必要でして、その為には、定期的なリニューアルが重要だと考えています。

ですから、新規・既存店を含めたロケーション展開は、従来路線の大幅な修正をするのではなく、今までの方針をさらに勢いをつけて、進めていきたいと考えております。

次に機械についてですが、我社のネックであったコストを抑え、コストダウンした設計を積極的に進めてきたことが、大きく業績を伸ばせた要因の一つだと思います。

今後も、この方針を基本に、機械開発を進めていきたい。

具体的には、メダル機では、マスゲームを2機種、シングルマシンのニューコンセプトマシンを2機種、従来コンセプトのバージョンアップを2機種程度、開発する方向でいます。

――ソフト面についてはいかがでしょうか。

駒井　コンシューマについては、ようやく販路が確立し、シグマブランドが浸透したところですので、これから本格的に利益を追求したいと考えております。

又、ソフト開発は現在まで全て外注でしたので、今後独自開発にも取り組みたいと考えております。

アーケード用ビデオゲームについては、メダルを使用した麻雀ゲームの人気が高いので、しばらくはこのシリーズで進めたいと考えています。

ただ麻雀ゲームと云えば、露出度云々とよく云われますが、私共は、あくまでゲーム性を追求したものを考えています。その他のアーケードマシンについても、近々発表できると思います。

〝自主規制〟店舗品位保つために必要

――少しお話しに出ましたが、表現が卑猥な麻雀ゲームについて、御社は積極的に排除しているとお聞きしたのですが。

駒井　一般論としては、青少年の立ち入る場所として、裸体表現のきつい麻雀ゲームは好ましくないと考えています。ＡＯＵで指定された2機種はもちろん、それ以外でも好ましくないと判断したものは、自主的に設置しないように心掛けています。

――業界規制を履行するだけでなく、自主的な規制も行っているということですね。

駒井　やはり、その店舗の品位を保つ為には、必要な処置だと思います。

――そうした自主規制とインカムの関係はいかがでしょうか。

駒井　排除直後は、確かにインカムは低下しますが、それはあくまでも一時的なもので、数日後には同レベルまで回復しますよ。

ですから、長期に亘りインカムが低下するとは考えにくいですね。

――一時的なインカム低下よりも、イメージを損う方が大きい。

駒井　店舗イメージの低下は、何もいい事はありませんからね。

――では、業界全体でもっと積極的に、規制を推進させるべきだとお考えでしょうか。

駒井　それはどうでしょうか。ロケによって見方、考え方が大きく違いますから…。

例えば喫茶ロケなどは、対象客がほとんど大人ですので、規制の必要性はないと思います。しかし、設置できる場所、できない場所という、ロケを差別化してしまいますと問題になりますので、ＡＯＵの対応はそれらをふまえた上での処置だったように思います。

様々なロケーションに適応した店づくり

――話しを戻しまして、機械の販売についてお伺いしたいのですが…。

この分野は、前期１１０億円から、百億円とダウンしていますが、これはやはり、東南アジア市場が大きく影響しているのでしょうか。

駒井　そうです。東南アジアの市場動向が大きな要因でした。ですから今後は、より慎重な対応を心掛けていきたいと考えています。

――さて、話題を業界全体へ向けてみたいと思いますが…。

レジャー白書によると、ロケーション売上げがここ2年、17%前後の伸びを示しています。

ただこれはアベレージですので、当然20%を超えるロケもあれば、10%前後というロケもあるはずです。

その中で御社ロケは、25%の伸びを

示され、大変な好結果を得られている。こういった現象は、先程おっしゃられた、客層の広がりが大きな要因であると思いますし、参加率から見ましても、女性客の増加がやはり目立ちますね。

駒井　各社、業界の努力の方向が、店舗をドレスアップしようということで一致しているのが、大きな要因だと思います。

この傾向は、ヤングアダルト層を対象としていますので、子供達の入りづらい雰囲気にはなってきていると思いますが、店舗経営においては、客単価アップに繋ります。

ですから、我々としましては、さらに年齢層を引き上げるにはどうしたらよいかを考えています。

――具体的な方策としては、サービスに代表される人的なものと、リニューアルのようなハード面があると思うのですが…。

駒井　我社の場合は、その地域に合った店舗づくりを基本にしています。

代表的な例を挙げると、渋谷の「ゲームファンタジア」がそうです。

現在、渋谷は若者文化発信基地として活況を呈していますから、その街にふさわしい〝ゲーム場〟であり、さらには情報発信の送り手として参加したいという意欲をもって、毎年リニューアルを実施しています。

Game Fantasia
Game Fantasia
ISUZU

今回で2回目のリニューアルになりましたが、大変成功したと自負しています。

各メディアからの注目度も高く、お客様からも好評を博しました。

このように、都市型には都市型の、郊外型には郊外型の情報発信スタイルがありますから、そのロケーションに合わせたリニューアルを進めたいと考えています。

ただ唯一共通しているのは、店舗自体が何かを主張したものにしたいということです。

――それらリニューアルに、多額の改装費を掛けられ、「本当に必要なのか」という声もあがりましたが、多数のメディアに取り上げられ、充分に〝元〟は取られたのじゃないかと。(笑)

もっとも、御社だけでなく、業界全体のイメージアップに果たした役割は、非常に大きかったと思います。

駒井　そうですね。

――先日、日経流通新聞において、大店法改正に伴うSCロケーションについて、大手各社による座談会が企画されました。今までSCロケには無縁であったシグマさんが、今後どういった対応をされるのか大変興味があるのですが…。

駒井　新しいマーケットとしてSCが注目されているのは事実ですから、我社も対応していきたいと考えています。

ただ、それにはやはり準備期間が必要です。進出するとなれば、中途半端な行動はできませんし、本腰を入れた対応を目指していますので、その対応ができるまで、3年位かかるだろうと考えています。

――SCロケを運営するには、社内体制と共に、機械の供給体制を確立することでしょうか。

駒井　今までのSCロケーションでは、メダルゲームを敬遠する動きが強かったのですが、最近のSCロケにおいては、広いスペースを考えて、メダルゲームを積極的に設置し始めましたね。

しかし、ただ街中にあるのと同じマシンを設置してもだめなのです。やはり、そのロケーションに適したゲームデザインや、筐体デザインが必要なのです。

――それは、基本型が同じでも、SCロケとストリート店では、全く違ったデザインの機械が設置される可能性があるという事ですね。

駒井　そうです。又、それに加えてもう一つ大きな問題もあります。

既存のゲーム場を対象にした機械開発は、コンパクト化が最優先される傾向がありましたが、複合大型SCロケは、その全く逆の方向性にあるわけですから、現体制で即対応するのは、やはり難しいと思います。

従来路線を基本に一層〝製販一体〟へ

――今回、6月1日付をもって、㈱シグマとシグマ商事㈱が合併されるわけですが、具体的には、どのような面が変わられるのでしょうか。

駒井　極端に何か変わることはないのですが、従来よりも一層〝製・販一体〟

となります。ですから、セールスの前線からの情報が、直接開発の方に伝わりますので、現場ニーズに促した機械開発が行われることになります。

――今期の具体的な店舗展開は？

駒井　既にオープンした店舗1件、物件を押えているものが5店舗ありますので、6店舗は確定しています。後何店舗増えるかは不確実ですが、9店舗位はいけるのではないかと考えています。

――我々のようにメディアに関わっていますと、近年のオープンラッシュには、正直驚かされます。

駒井　そうでしょうね。色々なお話しを聞きますと、これだけ収益力が高くなると、先がある程度読めるようになる。したがって不安なく、先行投資ができるんだとよく云われますね。

――マシンについてですが、先程お伺いした他に、従来路線から拡大した部分でのマシン開発について、お聞きしたいと思います。

駒井　積極的に取り組んでいます。現在は、メダルのシグマとして評価を頂いていますが、今後はその枠にとらわれず、幅広いゲーム開発に取り組みたいと考えています。

――それでは最後に、総括的な今後の抱負をお願いします。

駒井　首都圏での営業基盤は確立しましたので、今後は従来路線を基に、そこから一歩づつ外側に出た、堅実な成長を目指したいと考えています。

例を挙げれば、〝ゲームファンタジア〟を超えるゲーム場づくり。

バットマンビルのような、複合型のニューコンセプトロケーションの開発など、どんどん積極的に取り組んでいきたいと考えております。

――今後の〝ニューシグマ〟さんの御活躍を楽しみにしています。どうもありがとうございました。

景品取扱い制限事項の厳守は、業界発展の必須条件

景品限度額を厳守しよう!!

市販価格が五百円より高い方はお断り!
ROLEX
TOBACCO

■景品1個の価額は、市販価額で500円の限度額となりました　◎景品価額は、あくまでも「1個を対象とした市販価額」であって、複数仕入による平均単価ではありません
◎市販価額の解釈は、仕入の如何を問わず、社会通念上、一般商店で販売されている同じ商品又は類似商品との比較価額となります
■タバコ・酒類・医薬品・刃物類・及び公序良俗に反する景品を提供しないこと　◎金券及びそれに類するもの（テレホンカード）は認められていません
■明らかに遊技の対象とならなくとも、高額ダミー商品を置くことは、客に誤解を与えるので絶対使用しないこと
■複数の少額景品で限度額を超える高額商品との交換をしないこと。又遊技の結果人的に手渡す景品についても限度額を厳守のこと
（株式会社 コインジャーナル）

SNK

㈱エス・エヌ・ケイ

——川崎英吉　代表取締役

㈱エス・エヌ・ケイは昨年1月末、新システム「ネオ・ジオ」を発表、業界の話題を一身に集めたものだった。

そして、4月に発売、出荷を開始、以来、国内外を問わず、意欲的な普及策を展開してきた。

同社の決算月は9月、従って、昨年9月の決算は後半期がネオ・ジオ体制に移行、という変則的な業態での決算だが、総売上げが約120億円（対前年比約33％増）、経常利益4億3千8百万円（同約13％減）となっている。

本格的なネオ・ジオ体制となったそれ以後の業績に興味がつのるところだ。代表取締役・川崎英吉社長に聞く。

（企画開発部広報課・中井敏之課長同席）

（本文中敬称略）

「ネオ・ジオ」システムを、理解してもらうための一年だった！

——昨年の決算は、経常利益が13％の減となっていますが……。

川崎　2億何千万円かの広告宣伝費をかけていますからね。それでそういう数字となっています。

——なるほど。そこで今期なんですが、ネオ・ジオを主体とした業務で、すでに昨年10月以降の上半期を終えました。いかがでしたでしょうか。

川崎　この半期で約90億円位でした。この9月決算では180億円程度でしょう。

——約50％増ということになりますね。

川崎　昨年の決算では、NESとファミコンで40～50億円を占めていましたから、それを差し引いて考えれば、やはり倍になっていますね。

——なるほど、現在はファミコン関係から一切手をひかれている。

川崎　「ネオ・ジオ」オンリーです。

——昨年には、当初3年の販売目標をうかがいましたが、3段跳び、5段跳びというレベルまではいかなかった、ということでしょうか。

川崎　そう甘いものではありませんね。（笑）ただ、ネオ・ジオの場合、このシステムが良いとか悪いとか、いろいろと言われてきましたが、1年たって本当に良いシステムなんだ、ということが、最近になってようやく理解して頂ける様になったと感じています。ですから、この10月のショーでは完璧な支持を得られると思っています。

——ネオ・ジオの場合、ソフトの質、量次第、と言われてきました。量的には整ってきましたし、最近ではインカムランキングに登場する作品も増えてきましたね。

川崎　各社のランキングにたくさん入ってきていますよ。

サードパーティも増え、ソフト面充実

——海外展開、国内展開を含め、この1年間で、当初目標の何パーセント程度を達成できたとお考えでしょうか。

川崎　まだまだ10％、これからです。今までいろんなシステムボードがあり、オペレーターの方々はネオ・ジオのソフトが本当に続くのだろうか、と思われていた様です。しかし、1年間の目標は達成しましたし、今年はそれ以上になります。この7月、8月の商戦にかけては、バーニングファイト以外に4本出します。10月のショーでは新製品を6本程度出す予定です。サードパーティも12社となり、作品は更に厳選され、充実してきます。

——御社自体の開発スタッフの充実もありましょうし、サードパーティの増加に伴い、作品が精選されていく。ソフト面ではかなり強力な体制になってきつつある、ということですね。

川崎　ハードを出して2年目になり、

当社の開発スタッフもハードウェアに対する把握力が高まり、それにつれて充実したソフトが出せる様になってきました。開発スタッフは今年入社の40名を含め220名、サードパーティを含めれば、三百数十名にもなり、ずっしりと責任を感じます。

ですから、今年は全国に営業所づくりを行っています。これは日本全国にネオ・ジオのきめ細かな普及を図るためです。6月1日で12ヵ所、年内には20ヵ所になります。

――なるほど、強化という点では、1本用のキット販売、タイトーさん、カワクスさんとのタイアップがあり、更に、7月からは家庭用として販売も開始されます。

この家庭用という点では、第2世代の時代に入っているわけですが、レンタルに加えて販売も積極的に、ということでしょうか。

川崎　コインアップと家庭用を同人化した、ということで世界中からプレッシャーがかかっているんですが、その点で、販売に当っては、業務用を少くとも3ヵ月から半年は先行させる、というシステムを確立していく、という考えでいます。

家庭用のハードウェアについては、当初5万8千円がぎりぎりいっぱいでしたが、コストダウンをはかり4万8千8百円までになりました。

とはいえ、ゲームセンターのゲームを家庭で、というのが基本的なスタイルであることは変わりありません。百万台、1千万台も売ろうというわけでありませんから。逆にそんな状態になれば、生産が追いつかなくて大変ですよ。(笑)

――とはいえ、価格的には第2世代コンシューマに対抗できるレベルに近づいていますよね。ですから、そういったこともかなり意識されているのではないかと思うのですが…。

川崎　多少意識はしていますが、2万8千円とか3万円とかいうソフトが、買ってもらえるわけではないでしょう。

――ところで、業務用として、ネオ・ジオの筐体は現在、累計でどの程度出荷されているのでしょうか。

川崎　全世界をマーケットとして、トータル7万5千台になります。

――コインオペ用としての総数ということですね。

川崎　そうです。1本用から2本用、4本用、6本用を含めたトータル台数です。

――仮に、1台に1シーズン1本のフトが入るとすれば、年間で30万本、1本2万8千円ですと……84億円。ということは、10倍の75万台になれば……すごいですね。

川崎　そういう夢を見たいね。(笑)ただ、今のところは日毎にハードが出ていっています。もちろん、ソフトもそれにつれ出ています。

レンタルショップでの今後の展開に期待！

――次に、レンタルショップでの展開ですが、若干、当初の予定よりは店舗展開が遅れている様ですね。

川崎　結局、ハードが5万8千円、ソフトが2万8千円、3万円という値段の問題ですよ。ハード、ソフトを1セットで2千円、3千円ということでは子供には手が届かない。今回のコストダウンで4～5百円でソフトがレンタルできる。上手くいけば3百円でもいける。ハードについては7～8百円。従って、今までの半分近くでレンタルしても償却できるでしょう。

――そうですね。当初お聞きした1泊2日の料金体系では、ちょっときついな、という気がしておりましたが……。

川崎　かなりきつかったですね。ある店では1泊2日・3千円でレンタルしているとかね。これではかなりきつい。

――そうですね。

川崎　ですから、今後には期待をもっ

ています。

——全く新しい商品ですから、いろんな試行錯誤もあったかと思いますが、この1年間でほぼ、今後への対応が固まってきた、というところでしょうか。

川崎　そういうことですね。いろいろ模索しつつ進めてきましたが、1年たってほぼ固まってきましたね。

——そうすると、当初、いずれはソフトの価格を上げてくるのでは、と言った声も多く、頭を痛めておられた様ですが、そういう心配はない……。

川崎　もちろんですよ。要望にお応えして上げたいですよ。そういう方々に対しては。（笑）

海外での評価も上昇

——次に、海外ですが、海外での各種の展示会には積極的に出展されてきました。反響はいかがでしょうか。

川崎　話しがもどりますが、当初は今まで通りのシステムボートとしてとらえられ、かなり苦しかったのですが、今日では海外での支持率は7割位になってきたと感じています。現に今までなかなか支持を得られなかった国々から大量受注するなど、1年間種をまき続けた成果があらわれつつあります。

「NEO・GEO」システム発表展示会
(株)エス・エヌ・ケイ

いずれにせよ、新しいハードを出せば、1年、2年の苦労はつきものです。そういう意味で、我々も忍耐強く努力しなければと思っています。

——そうしますと、現状では国内と海外の比率はどうなっているでしょうか。

川崎　国内に出しても、一部は海外に流れる、といった面もありますが、今のところ国内3、海外7、といったところでしょう。

——やはり、トータルで考えると海外マーケットが大きい。

川崎　人口が違いますからね、アメリカ、ヨーロッパ、東南アジア……。

——そうしますと、ネオ・ジオを出して1年の成果を総括すると、いかがでしょうか。

川崎　大成功とまではいかないでしょうが、まあ、そこそこではないでしょうか。これからが大きな山場でしょう。いずれにせよ、千m競争であれば、百m位走り終えた感覚ですね。

——昨年はたしか、ボクサーとすれば、デビュー戦が4月6日と26日、ランキング入りするには2年かかる、といったお話しがありました。

川崎　ですから、あと1年すればランキング入りするのでは……。（笑）

普通、何ごとも、ひとつの事業には3年かかるものですよ。カラオケもそうでしょう。レーザーディスクも出た当時は大変だったようですよ。こんなに高いもの、普及するのに何年かかるだろうかと、そういう記憶があります。

——そういう意味では、この1年間、いろいろご苦労があったでしょうが、ベースを確立することができた。

川崎　そうですね。エス・エヌ・ケイよりもネオ・ジオの方が有名です。海外では、セールスすると、「NEO・GEOか」と言われる様になりましたからね。実際、ネオ・ジオを購買して頂いたお客さんに対しては、完全に償却して頂いていると思います。

新たな拠点！今年度中に20ヵ所の営業所新設!!

——さて、サードパーティの強化、タイアップ、コストダウン、といったテコ入れをして来られたわけですが、今後の目標、及びそのための強化策についてはどうお考えでしょうか。

川崎　まず第1に、エス・エヌ・ケイ自体のロケーション展開です。これは今後のエス・エヌ・ケイの安定的成長の糧になると考えています。ですから、営業所づくり、ロケづくりには特に力を入れていきたいですね。すでに今日現在でネオ・ジオのロケーションが5千台になっています。これはあまり知られていないことです。

——従来、御社は自社ロケという点では、あまり積極的ではなかった……。

川崎　そうですよ。今まではメーカーとして、ロケテスト、インカムテストとして、3店もっていただけです。しかし、ネオ・ジオについては、3ヵ年計画で5万台を目標としています。

——現在、5千台というのは、どういう形態のロケーションでしょうか。

川崎　当社のお客さんとはバッティング

しない全く新しいロケーション、レンタルビデオショップや玩具店、ホテル。多少はゲームセンターにも入れてますがほんのわずか。コインアップですが、新しいロケーションです。レンタルショップだけでも現在、500ヵ所はいっています。

――なるほど、レンタルショップ自体がロケーションになっているのですね。

川崎　そうです。5〜6台平均で入っていますから、それで約3千台。後の2千台はホテルと玩具店です。

――なるほど、ネオ・ジオはシングルロケに強味を発揮するマシンですね。

川崎　いずれ発表しますが、ある大手玩具メーカーが、自社のチェーン店にトータル5千台ほどのリースロケを展開することになっています。

MVS
MULTI VIDEO SYSTEM
【1】
BASEBALL STARS
PROFESSIONAL
【2】
NAM-1975
【3】
麻雀狂列伝
【4】
【5】
MVS
MULTI VIDEO SYSTEM
【6】
TOP PLAYER'S GOLF
GAME SELECTOR

――要するに、既存のロケとは違った新しい展開ということですね。

川崎　と同時に、全く新しいコンセプトの複合店の展開も計画しています。（パーツを示しつつ）1階はネオ・ジオを中心としたゲームコーナー、2階がレンタルビデオとセル――CDと書籍です。23台の駐車場も備えています。1フロアが約150坪、計300坪。各営業所に今後、こういう直営店を出店していく計画です。

――今年中に全国20ヵ所の営業所を、とおっしゃっていた拠点ですね。

川崎　レンタルビデオ店を中心としたリースロケと、こうした郊外型の直営店をまじえて全国展開していきます。今年中には、2店舗オープンの予定です。

――ロケーション指向というのは、今時の潮流ですが、完全に広域オペレーターということになってきますね。

川崎　現在、5千台オペレーションしている、というところは少ないでしょうからね。これは各メーカーのひとつの流れでしょうね。

　3ヵ年計画で40から50ヵ所の営業所、トータル台数で5万台。とすれば、月平均4万円のインカムとしても、年間240億円の売上げになり、事業として大きな柱となるでしょう。これは社運をかけた、ネオ・ジオだからこそできる事業ですよ。

――ハードの普及は、それが新しいソフトを要求するものだけに、来年、再来年と、着実にというよりも、着実以上の業績の上積みが見込めますね。

川崎　年々倍々ゲームで、あるいはそれ以上の加速度がつくことを願っています。しかし、ここまでくるのが大変でした。資金面も含めて……。

――零からの出発でしたからね。

川崎　新たな設備投資――建坪で500坪の工場兼倉庫も造りました。あまり発表しませんがね。ひかえ目な会社ですから。（笑）

「安かろう、良かろう」というメーカー姿勢を大事にしたい

――では、最後に、メーカーとしてのトータルな今後のビジョンをお聞かせください。

川崎　とにかく、オペレーターの皆さんには、安かろう悪かろうでなく、今後共、安かろう良かろう、という姿勢で商品開発に努力し、ソフトについては、2万6千円から3万6千円の線はくずさない。ということですね。そして、カワクスさん、タイトーさんを中心に更に販売を強化していきたいと考えています。

　また、独自のロケーション展開をしていますから、7月からはクレーンも出します。かなり高級なものです。

　32ビットの大型機のハードウェア開発もほぼ完了しました。1年半近くで中型大型機を出して行くことになるでしょう。

――ネオ・ジオをベースに総合的なメーカーへと脱皮、そして、広域オペレーターに――という青写真が浮びます。どうもありがとうございました。

アミューズメント業界（週刊ダイヤモンド5・25より）

'91年版 法人所得ランキング発表！

——トップは今回もセガ・エンタープライゼス——

（単位・百万円）

順位	前年順位	会社名	'90年申告所得	'89年申告所得
416	817	セガ・エンタープライゼス	12,256	6,144
556	855	コナミ工業	9,184	5,896
589	822	第一興商	8,635	6,113
924	854	タイトー	5,624	5,914
1709	7679	ユニバーサル販売	(変)2,833	609
1778	5549	日光堂	2,722	845
1990	2413	明昌特殊産業	2,444	(変)1,922
1998	7899	カプコン	2,438	(変)594
2106	6399	テクモ	2,293	730
2343	89210	サミー工業	2,041	48
2393	1838	サン電子	1,996	2,552
2416	2317	加賀電子	1,967	1,998
2448	1082	ナムコ	1,944	4,547
2808	4029	三精輸送機	1,697	1,156
3256	6018	ジャレコ	1,482	778
3838	4097	マタハリー	1,243	1,141
4372	6452	泉陽興業	1,091	724
4481	9928	旭精工	1,069	475
4588	7163	シグマ	1,043	652
4597	16274	シグマ商事	1,042	289
5429	6619	日邦産業	893	704
6476	13679	泉陽機工	750	343
7607	18540	テクノスジャパン	642	253
10498	——	データイースト	469	——
11298	9220	エス・エヌ・ケイ	438	505
12831	26962	トーゴ	389	171
12951	——	トーケン	386	315
15831	——	ユニバーサル	(変)314	115
17549	32443	東亜プラン	284	141
18230	——	ティアンドエム	273	188
18542	——	ジョイパック・レジャー	269	311
20492	——	真砂工業	242	212
20630	42214	ビデオシステム	241	107
20878	18183	アポロ	238	254
22155	——	コナミ	224	——
25700	29084	オートマックセールス	194	158
25751	——	タイカン	193	——
27058	26832	岡本製作所	184	172
28120	33863	中外アソシエーツ	176	135
29665	30121	西部リース	167	152
35422	——	アルノ	139	——
46980	28225	カトウ製作所	104	163
48882	52808	コインゲーム	100	84
49183	62108	タイガー娯楽	99	71
49416	——	タニガワ	99	——
52495	——	オスローインターナショナル	93	——
52897	50718	友栄	92	88
60460	89817	エイブルコーポレーション	80	47
62367	69317	フジユーエン	77	63
63395	77837	ママトップ	76	55
64025	——	総商	75	——
64334	52406	ミゼッティ工業	75	85
73709	49450	ヒカリエンタープライゼス	65	90
78677	——	宝娯楽	60	——

●このランキング表は、'90年1～12月に到来した決算期を対象としている。従って、例えば3月が決算期の場合、'89年4月～'90年3月までの所得が対象となっている。

海外リポート

SONIC
THE HEDGEHOG

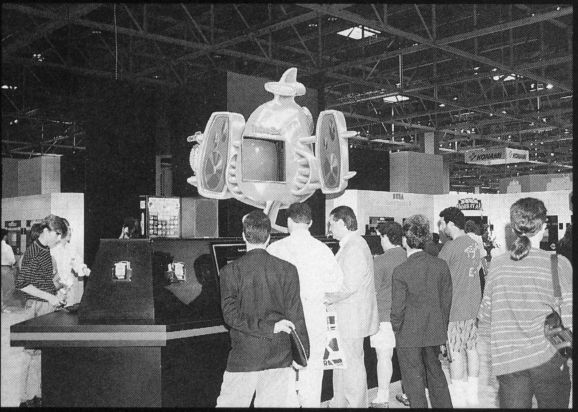
1991 SUMMER CES

1991・サマー・コンシューマ・エレクトロニクス・ショー

ECTRONIC ARTS
Entertainment, Inc.

TURBO 16 GRAFX
Strategy
Arcade
Adventure
Express
TURBOGRAFX 16

任天堂の蜜月時代の終わり？を告げるのか、
16ビットマシン時代突入を前に、
〝手持ちカード〟を伏せ、
〝見せないショー〟と化した'91サマーCES。
転換期を迎えたコンシューマ市場の静かな戦いが始まった。



▲SNKのネオ・ジオはアーケードのノリで、異彩を放つ。

▲任天堂の〝スーパーNES〟が、今回のショーの目玉であったが、来場者は意外に冷静。

静かに、張りつめた空気が、会場を包む。

6月1日～4日、サマーCES（コンシューマ・エレクトロニクス・ショー＝全米エレクトロニクス・ショー）は例年通りアメリカ・シカゴのミシガン湖畔にあるマコーミック・プレイスで開かれた。

　夏と冬の年2回開かれる世界最大規模のエレクトロニクス製品の同ショーは、今や世界的な規模で広がりをみせるビデオゲームの商品動向を探る上でも、関連業者の高い関心を集めているものだ。

▲会場は〝見えない情報〟の展示、といった趣が強く、張りつめたムード。

　もっとも、ビデオゲームの市場は日本のメーカーがほとんど支配している。任天堂のNESをはじめ、ゲームボーイ、今年の9月発売が決定して注目を集めているスーパーNES、NECのターボグラフィクス16、セガのジェネシス、ゲームギア…どれをとっても日本で〝世界最初〟に発売されているものばかり。従ってビデオゲームの〝最先端〟の部分を見るだけなら千葉・幕張メッセで開かれる〝東京おもちゃショー〟の方が手っ取り早く見られる。

だが、アメリカは、例えばNESだけをみても既に3千万台が売られていることをみてもわかる通り、その市場の大きさは日本をはるかに上回っている。また〝世界標準仕様〟として認められるためには、世界中のバイヤーが集まるこのCESのショーに出展されることが必要なのである。

　特に今年に入ってから、ビデオゲームの波はアメリカ、カナダ、メキシコといった北米大陸から南はブラジル、さらに大西洋を越えてイギリス、フランス、ドイツなどヨーロッパ大陸でもブームの兆しが見え始めてきている。

　3～4年前、アメリカでブームが起き始めた時には、日本のソフトメーカーの製品がいっせいにアメリカに渡り〝ソフトは日本製に限る〟といった錯覚を起こさせるほどの普及をみせたが、今はずいぶんと状況が変わってきている。アメリカでもソフトの種類が増え、過剰在庫が生じて昨年の暮れあたりから、日本がかつて通った製品のディスカウントが横行、という市場の新展開が始まった。日本のものだからとか、アメリカのものだから、ということではなく〝良いソフトは売れてクズは売れない〟ということが常識となってきているのである。

　ところで、今回のショーの目玉は何といっても任天堂の〝スーパーNES〟の発表！というはずだったが、会場を訪れたバイヤーたちは意外なくらい冷静だった。昨年の暮れに今年9月の発売は発表してしまっているし、今年の冬のCESで主要なバイヤーには〝スーパーファミコン〟の実物を公開されてしまっている。いまさら〝16ビットの美しい画面やサウンド〟でもなく、それより本当に任天堂がいうように年内に本体2百万台、カートリッジ6百万本も売れるのか、といったことについての周辺情報の収集に、会場内を歩いていたというのがホンネではなかったのではなかろうか。

　そして、米国16ビット市場のリーダーであるセガ、ややこれに水をあけられた感もあるNECは先駆者としての

NES SPORTS SET
WORLD CUP SOCCER
SUPER SPIKE V'BALL
FOUR PLAYER GAME

NINTENDO POWER
THE BEST OF
MEGA MAN
SUPER MARIOLAND

▲(上)新作ではないが、スポーツものを集めた“セコハンセット”。

▲(下)忘れてもらいたくない“NES”のヒットソフトも展示されていたが…。

▲“ニンテンドー”のロゴも何故かこれまでのショーの例に比べると控え目。

F-ZERO
SUPER R-TYPE
ActRaiser

▶スーパーNESのマルチスクリーンを使ったデモ。

地位を保つべく、当然ながらそれぞれ〝秘策〟をもってこれに対抗しようと構えているわけである。会場は見える商品よりも、見えない情報の展示といった趣が強く、いつになく静かで、緊張した雰囲気に包まれていた。

〝スーパーNES〟用ソフトデモが明暗を分ける。

任天堂は会場中央に6台のマルチテレビの大画面をセットして、スーパーNESのデモンストレーションを行なっていたが、何回か会場を訪れても人だかりでムンムンするといった印象は感じられなかった。ちなみにスーパーNES用のソフトとしてデモされていたものは〝パイロットウィングス〟〝F―ZERO〟〝スーパーマリオワールド〟〝プレーアクション・フットボール〟など。大画面でのデモにはコナミの〝キャッスルバニアⅢ〟エニックスの〝アクトレイザー〟アイレムの〝スーパーRタイプ〟なども加わっていた。が、しかしスーパーNESが出るのは9月以降のこと、今日明日のビジネスをしなければならないバイヤーにとっての現実的商品は現行のNES及びゲームボーイであり、そのソフトである。

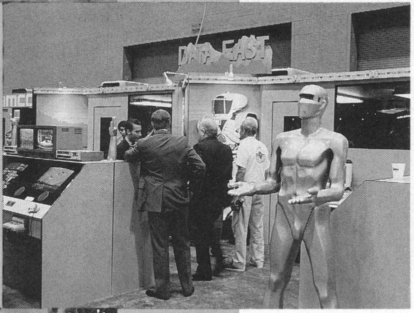
任天堂ももちろんその辺は心得ていてスーパーNESが発売されるからといって現行のNES、ゲームボーイが死んでしまうものではないということをアピールしようとしていたが、メイン会場内では人気売れ筋ゲームを〝小画面〟で並べて見せるのがせいぜいであった。ここで紹介されていたNES用のソフトでは〝ドクターマリオ〟〝スーパーマリオⅢ〟〝ティーンエイジ・ミュータント・ニンジャ・タートルズ(T.M.N.T.)Ⅱ〟(コナミ)〝メガマンⅢ〟(カプコン)〝バトルロード〟(トレードウェスト)。またゲームボーイ用では〝メトロイド〟〝スーパーマリオワールド〟〝ルナーチェイス〟〝メガマン〟(カプコン)〝キャッスルベニアⅡ〟〝T.M.N.T.Ⅱ〟(コナミ)。

新製品ではNES用が〝オープン・トーナメント・ゴルフ〟(NESオープン)のみという淋しさだったが、これも止むなしか。

これを補うようにNESスポーツセット(〝フットボール〟〝ワールドサッカー〟〝スーパースパイクVボール〟)と、既に前回のCESでデモされていた〝セコハン・セット〟が前回と同様にチアーガールを押し立てて再度デモされていたが、正直言って盛り上がり

HUDSON SOFT
HUDSON SOFT

◀ハドソンはスーパーNES用の〝自信作〟〝アイランド〟をビッグスクリーンでもデモ。



データイーストはスーパ▶ーNES用の〝ケーブマン・ニンジャ〟を発表。

◀アイレムの目玉は〝スーパーRタイプ〟。

NTVIC
tecmo
GAME BOY

テクモはスーパーNES用▶デモ・ソフトが間に合わず。

8100
8000
JALECO

◀ジャレコのスーパーNES用ソフト第1弾は〝ベースボール〟。

にかけていただけでなく、彼女らが一生懸命やればやるほどかえってマンネリを印象づけていた感じがした。

　ゲームボーイ用はそれでも新タイトルは多かった。メイン会場でも紹介され、サウンドに特徴がある〝ルナーチェイス〟〝キッド・イカルス〟〝メトロイド〟などである。〝親〟がこんな風であるから、その〝子〟であるサードパーティのブースは、スーパーNES用のソフトのデモがあるかどうかで極端にそのムードが異なっていた。スーパーNES用ソフトを作るかどうかの判断が明確でないところ、作ることが決定してもデモができない状態のところ、ほとんど完成されたデモを行なっているところで、その明暗ははっきりしていた。

　元気が良い方では、既に前評判も高い〝アクトレイザー〟を発売するエニックス。自社ブースに独自のマルチ画面を設置して〝アイランド〟もデモ。バスケット・ゲームのおマケまでつけてお祭りムードを盛り上げていた。全般にイマイチ盛り上がりにかけた各ブースの中で印象に残ったのはアクレーム、カプコン、今回も独自のブースを別に持ったコナミ/ウルトラあたりか。

　アクレーム/LJNは人気アニメの〝シンプソンズ〟と人気シリーズ〝ダブルドラゴンII〟が現在ヒット中ということでも意気軒昂。同社はスーパーNESが発売されても〝品不足騒ぎ〟は必至とみて、今年はむしろNES用のソフトの売れる時期と判断、NES、ゲームボーイのソフトの充実を図って7本の新作を出す。もちろんスーパーNES対策も万全で「初期のスーパーNESユーザーは、かなりマニアックなゲームプレイヤー」を想定して、パソコンゲームのヒット作〝ポピュラス〟、アーケードのヒット作でNES用も発売される〝スマッシュTV〟を先行させ、続いてスーパーNESのキャラクター表現能力の高さを活かすということで、得意のキャラクターもの〝シンプソンズ〟〝WWFレッスルマニア〟を発売していくという。だが、今回の会場ではNES及びゲームボーイ用の新作だけを展示していたが、余計なものを見せず、売る人たちを迷わせないあたりはスーパーのウルワースや玩具のトイザラスといった小売ナショナル・チェーン店から〝貢献メーカー賞〟をもらうだけのことはある。

　一方でオリジナル製品であるポケットLCDゲーム、スーパープレー・プラス・シリーズのメモリー能力を2倍に上げ液晶画面の解像度を40%上げるといった努力、あるいは16ビット・ビデオゲーム市場進出を機会にパソコンゲーム市場への本格進出も決定するなど各方面への対策は相変わらず合理的かつ機敏である。

　〝メガマン〟で売るカプコンは、別にディズニーのキャラクター・ライセンスを受けて〝両親にウケの良い〟ロングセラー商品を作ってきており、これが〝縁〟ということで、ロサンゼル

CAPCOM
CAPCOM
CAPCOM
FAMILY ENTERTAINMENT
GAMEBOY

▲カプコンのディズニーシリーズは累計百万個を越える隠れたヒット。シリーズの続編も出される。

SONY
IMAGESOFT
SONY

▲〝SONY〟のビッグロゴが、ゲームのブースに登場。

スのディズニーランド内にカプコンのゲームをプレイできるコーナーを作るイベントやトーナメントの実施など積極的で、そのあたりの元気さはブースのカラーリングの派手さでも十分表現されていた。

会場を駆け巡った〝任天堂、ソニー、フィリップス〟情報

任天堂のパビリオン内では、製品はともかくも〝ソニー〟のロゴマークが大きく掲示されたのも目を引いた。これはソニーがコロムビア映画を傘下に収めたことなどもキッカケとなって、ソニー・ソフトウェア社を設立、これまでに傘下にあったCBSソニー・レコードをソニー・ミュージック・エンターテイメントと社名変更し、CD－ROMやゲーム・カートリッジなどで供給されるエレクトロニック・ソフトについてはソニー・エレクトロニック・パブリッシング社の中に統合、これまでもソニーの資本下にあったCSGイメージソフトをソニー・イメージソフトとこれも社名変更して、その傘下に収めたためである。これは組織の改変であると同時に〝ソニー〟がゲームもエンターテイメントの一分野として、グループの総合力を投じて、これと取り組むという意思表示であると読み取れる。と同時に、その〝手土産〟のような形で任天堂と提携したスーパーNES用のCD－ROMプレーヤーを今秋にも発売するというシナリオがあったのであろう。任天堂が、ソニーとCD－ROMに関して水面下で交渉をしているという情報も流れていたし、ショー直前に手に入る雑誌のレベルでは、それらしきムードをふりまく内容の記事も散見されていた。

だが、今回のショーが開場された6月1日の早朝、シカゴ・ヒルトンで任天堂による突然の記者会見が開かれた。その内容はある現地のニュース誌の見出し風にいえば〝任天堂がフィリップスと提携、ソニーを袖に振る〟といったものであった。このニュースは会場を視察に訪れていた日本のソフト開発メーカーにとって大事件であったようだ。ショー初日の出来事であっただけに、忙しく会場を歩こうという人たちの耳には直ちに入りにくかったのだろう。ショー2日目にリポーターがあるソフト会社のスタッフにこの話をしたら、まさに視察に訪れていたソフトハウスの人たちに電撃的に伝わり、ニュースソースの信憑性までが問われてくるありさまだった。〝そんな選択は有り得ない〟というのがエンジニアの言い分であり、思い込みでもあったのである。ここでは詳しい解説は避けるが、彼らがいうには任天堂がフィリップスと提携して採用するというCD－Iの仕様は現在の技術レベルでは〝コンピュータ〟と連結させる意味を持たないレベルのもの、というものなのだそうである。もちろん、任天堂は直ちに生産に入るというのではなく、フィリップスとの仕様の細かいツメはこれから進めるということであり、一部改造の可能性もあるが、ソニーの技術力に感心し、当然任天堂はこのソニーと提携するものと思っていた技術者たちはこのニュースにかなりショックを受けていた。これは外部だけでなく、任天堂の内部あるいはかなり近い筋でも疑問が出されたのであろうか、翌日のニュース誌には〝任天堂はソニーとの交渉を絶ったわけではない〟といういいわけのような任天堂側のコメントが小さな記事で紹介されていた。一方では、セガが日本でこのショーの期間中にCD－ROMプレーヤーを発表するという情報があった。もちろん、セガのプレーヤーの潜在能力の高さをエンジニアたちが知っていたこともそのショックを大きくしたようである。

TAITO
TAITO
TAITO AMERICA CORPORATION
SEGA

▲（左）新会社“ナムコ・ホームテック”で、改めてセガ・パビリオンに登場したナムコのブースは、かなりフレッシュな印象。
（右）タイトー・オブ・アメリカも、セガのパビリオン内では妙にオトナのムード。

SEGA
SEGA DOES IT ALL
SEGA DOES IT ALL

▲“セガ・ダズイットオール＝セガなら何でも出来る”と書かれたパビリオン入口。

各社値下げを決行した、16ビット市場

スーパーNESの登場に対して、セガはことさら冷静であった。アメリカの16ビット市場ではその先駆者であり、まだNESとは比較しようもないがその市場に関する限りは、圧倒的なシェアを誇るリーダーである。サードパーティーも含めてソフト制作の習熟度の差は簡単には埋まらないし、このビデオゲーム市場に関する限りは、後発のメーカーが先発メーカーを追いやることができないという歴史もある。

セガのパビリオンの正面では〝いらっしゃい！マリオ〟というビデオを流していた。セガは、任天堂のマリオに対抗する新しいキャラクターを作ったのである。その名は〝ソニック〟、ゲームは〝ソニック・ザ・ヘッジホッグ〟。〝はりねずみソニック〟というほどの意味だが、〝簡単にはつかまらない〟という意味がその下には流れているようである。まさに、セガの立場の表現でもあるようなものだ。マリオの画面とソニックの画面を比較して見せるビデオでは、8ビットのイメージから抜け切れないマリオと画面展開、スピード感その他でいかにも新しい16ビットのオトシ子のようなソニックとを比較して見せていたようだ。

また、7月1日からジェネシス（メガドライブ）基本セットの価格もソフト〝アルタード・ビースト〟1本付で150ドルまで下げ、さらに店頭プロモーションとしてセット購入者には付属のクーポン券で、このソニックのゲームを無料で提供するという販促プランを実施する。現行のセットの在庫が残った後には、付属のソフトはこのソニックに変えられるようだが、スーパーNESの発売される9月1日からはセットのデザインも変えられるらしい。

セガのパビリオンには、本来なら自社ブースを独自に持つテンゲンがイン・ブースで、またナムコはコンシューマ市場への取り組み姿勢を建て直すべく〝ナムコ・ホームテック〟を設立し、その社名を掲げた。さらにタイトーも任天堂のイン・ブースとは別に〝タイトー・オブ・アメリカ〟でそれぞれセガのイン・ブースに出展していたが、いずれも新鮮な別会社の印象を与えていた。セガのブースにはNES用ソフトを開発してきたサンソフトも加わっていたが、16ビット市場がオープンなものとなることもあって任天堂オンリーではなく、セガ、NECも横並びで見るソフトメーカーは、今後も増えこそすれ減ることはあるまい。エレクトロニック・アーツのような有力なパソコンソフトメーカーが、セガの市場にいち早く参入し成功を収めたことは他の有力パソコンソフトメーカーを大きく刺激しているようで、アコレードのようなメーカーも、セガ用で一挙に5タイトルもの発売を決めた。8ビットに慣れたゲームメーカーにとっては16ビットのソフト開発は容易ではないが、パソコンソフトメーカーは16ビットのパソコン用を基本として開発を進めてきているため、むしろ容易なことだという。

いささかノンビリ風が目についたNECは、もっと大胆に5月20日からターボグラフィクス16（PCエンジン）基本セットをソフト〝キース・カレッジ〟1本付で100ドルにまで下げてしまい、CD−ROMプレーヤーの方もなんと100ドルも値下げして300ドルのラインにしてしまった。

NECでは〝パソコンの世界では一定の年月がたてば値下げは常識で、それをビデオゲームに取り入れただけのこと〟とか、〝両親の出費は100ドルを境としてその意識が変わるから〟など、アタリがリンクスを100ドル

NEC
NEXT GENERATION NOW
NEC
BONK'S REVENGE

◀NECは人気ゲームの〝ボンク〟を〝マリオ〟と同等のキャラに仕上げる？

SEGA presents
GAME GEAR
SEGA

▲冬のCESでお目見えした〝ゲームギア〟のソフトも増えていく。

SONIC THE HEDGEHOG

セガ・パビリオンでは新しい16ビットのオトシ子とも言える、キャラクター〝ソニック〟をアピール。▶

RIDING HERO

◀ネオ・ジオのこうした展示の仕方そのものは、エキサイティングな店作りの参考にならないか？

KONAMI
KONAMI
KONAMI
ULTRA
KONAMI

コナミはカメ（T.M.N.T.）と人気を2分するシンプソンズソフトをパソコン用で発売。▶

を切るように設定した時と同じような説明をしているが、スーパーNES対策の一つであることは明白。NECは本体及びCD－ROMプレーヤーの両方を値下げして、これを合わせて一つのセットとし、現在NECでもっとも特徴あるCD－ROMを〝基本ソフト・フォーマット〟と位置づけて、他との差別化を図る意図もあるようだ。

セガ側は〝任天堂がいうように年内200万台の販売はとうてい無理で、その半分がせいぜい〟と強気だが、任天堂が16ビットを発売することで、16ビットそのものが一般に認知されることになり、その宣伝や販促策はセガ製品の売上げを押し上げる効果を生むという見方もある。

新たな展開を見せる、コンシューマ市場

さて、現実はどんな展開をみせるのか。

任天堂は今年、FTC（連邦取引委員会）から再版価格指定の疑いについての調査結果で、ニューヨーク州などこれを訴えていた各州政府との和解勧告を受け、〝そういう事実はない〟と不満を訴えながらも直ちにこれを受入れてユーザー及び州政府に総額3千万ドルの支払いを行なうことを決定した。

また、任天堂は昨年暮れにソフトメーカー自身によるNES用カートリッジの自主生産の認知、NES用ソフトの他システム向け制作を2年間禁ずるといったサードパーティーとの取り決めの今年9月以降からの廃止など、悪評高いサードパーティーの締めつけを緩めてきているが、これもFTCの調査で任天堂が独禁法抵触の証拠を握られたことに対する対応策ではないかと一部でみられている。任天堂にはまだ〝独禁法〟との対決が残されているのである。

そんな16ビット前哨戦の中でSNKのネオ・ジオは〝24ビット（16ビット＋8ビット）・マシン〟などと呼ばれてちょっと異彩を放っている。このマシン独特のリアル・アーケードのノリは独自のブースにアダルトのゲームファンを集めて、コンシューマ市場をかき回す〝やんちゃ坊主〟ぶりをいかんなく発揮していた。次号で掲載予定の「ニューヨーク小売店頭リポート」で詳しく報告する予定だが、この〝やんちゃ坊主〟はアメリカ人の気性に合ったのか意外な活躍ぶりを見せている点も注目しておきたい。

ビジネスの英字専門情報誌》

MONTHLY（マンスリー）」（略称 J.A.M（ジェイエーエム））創刊

【アミューズメントとカラオケビジネスの英字専門情報誌】

『JAPAN（ジャパン） AMUSEMENT（アミューズメント） MONTHLY（マンスリー）』の創刊に当って

弊社は、この5月をもって、創立15周年を迎えることができました。これも偏に皆様のご愛顧、ご愛読の賜と、厚く御礼申し上げます。

振り返れば、「月刊コインジャーナル」誌15年の前半期はアミューズメント産業界の、真に興隆期でありました。その後、各種アミューズメントロケーションが娯楽産業として、更に国民娯楽の一分野としての地位を確立する辛苦の数年を経ましたが、今日では、ハイテクエンターティメントビジネスとして、将来を嘱望されるまでに成長・発展を遂げつつあります。

一方、弊社創立と期を同じくして世に登場した「カラオケ」は、当初、「月刊コインジャーナル」誌内の一分野を構成していましたが、同産業が独立した市場を形成しはじめたのを契機に6年後には分離し、姉妹誌「月刊カラオケfan（ファン）」を創刊。9年後の今日では、ナイトレジャーからデイレジャー、ホームレジャーへと拡大をとげ、老若男女を問わない国民の娯楽にと成長致しました。

しかも今日では、日本から送り出される各種のアミューズメント機器が、そしてカラオケ機器が、新しい娯楽として世界各国に於いて親しまれ、楽しまれる時代となりました。

弊社では、こうした状況に鑑み、これらハイテクエンターティメント産業界のワールドワイドな展開を、側面的に支援し、世界に向けて情報発信する専門情報誌の必要を痛感。かねてよりその準備に着手して参りました所、このほど、日本を発信基地とした、アミューズメントビジネスとカラオケビジネスを総合した英字専門情報誌「JAPAN（ジャパン） AMUSEMENT（アミューズメント） MONTHLY（マンスリー）」を創刊するはこびとなりました。

微力ながらも今後共、より一層の努力を重ね、同産業界の成長・発展、そして世界への躍進に寄与すべく努めて参る所存であります。

皆様の倍旧のご支援、ご鞭撻をお願い申し上げます。

株式会社コインジャーナル
（月刊コインジャーナル
月刊カラオケfan（ファン））

創刊趣旨

国際市場に躍進する日本のアミューズメント産業界、並びにカラオケ等音響機器産業界の、日本を発進基地としたワールドワイドな専門情報誌として、国内及び海外に於ける同産業界の成長・発展に寄与することを目指す。

誌名／「JAPAN（ジャパン） AMUSEMENT（アミューズメント） MONTHLY（マンスリー）」（略称・J.A.M）
サイズ／A4規格サイズ
紙質／アート紙
頁数／約70頁（創刊当初）
発行部数／7千部
読者対象／全世界のオペレーター、ディストリビュータ、メーカー。
発行日／毎月20日（海外＝航空便発送）
創刊号／8月20日発行（9月号）
年間購読料／《海外》第一地帯US$130、第二地帯US$145、第三地帯US$160、送料込。《国内》一部800円、年間9600円、税・送料込。

《アミューズメントとカラオケ

「JAPAN（ジャパン） AMUSEMENT（アミューズメント）

編集方針

■アミューズメント部門

①、海外販売用新製品情報の迅速且つ的確な提供により、各社の販売活動を側面的にバックアップする。

②、ストリート、ショッピングセンター、遊園地、テーマパーク等、日本に於ける先進的なロケーション、アミューズメント施設の現況を紹介し、世界各国に於けるアミューズメントロケーション運営の活性化に資する。

③、国内ロケーションに於ける各種アミューズメントマシンのインカム状況、並びに人気マシンについての情報を提供し、世界各国に於ける開発活動、販売活動、ロケーション運営等に資する。

④、国内業界動向、主要各社の多面的な企業活動の紹介、人物紹介等により、国内関係各社と海外業界関係読者とのコミュニケーションを図る。

⑤、世界各国の業界動向、新製品、主要トレードショーのリポート等、ワールドワイドな業界情報誌としての充実を図る。

■カラオケ・音響機器部門

①、カラオケで歌う楽しさ、魅力、効用等を実例の紹介を通して伝え、娯楽の一分野としてのカラオケの普及を促進する。

②、ビジネスとしてのカラオケの実際を、国内外の事例を通して紹介し、カラオケビジネスに対する関心を喚起すると共に、マーケットの育成を図る。

③、カラオケ機器の扱い、メンテナンス等につき必要な指導を行い、ディストリビュータ、オペレーター事業の円滑化に資する。

④、新製品情報を迅速且つ的確に提供し、国内関連各社の事業活動を側面的にバックアップする。

⑤、主要各社を中心とした業界動向、企業活動、主要人物等の紹介により、国内関係各社と海外業界関係読者とのコミュニケーションを図る。

編集内容

1、JAPAN NOW

日本の文化、主要な出来事（政治、経済、社会の動向）を紹介し、日本の歴史・文化、及び今日の状況への理解を促進する。

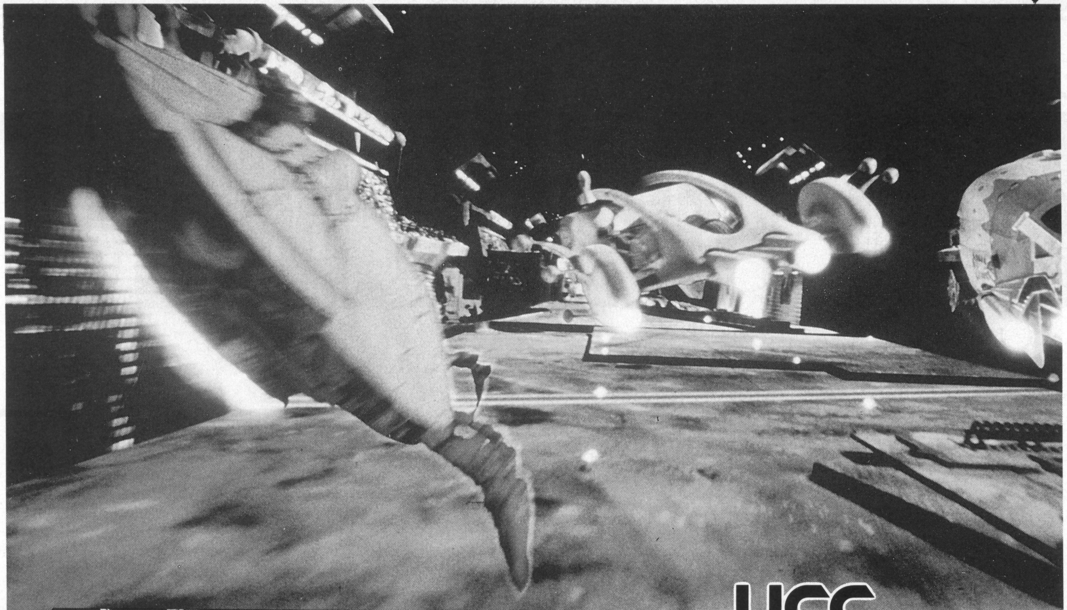
2、アミューズメント部門関連

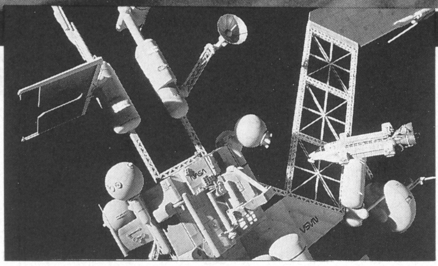
①、新製品情報
（海外販売新製品、国内新製品動向）
②、各種国内ロケーションの紹介。
③、国内ロケーションの動向。（含・インカムランキング、人気機種紹介）
④、国内外の主要トレードショーのリポート。
⑤、国内外の業界動向。主要各社の事業動向、主要業界人の紹介。
⑥、タイムリーなテーマ設定による特集。
⑦、その他（業務用に隣接したコンシューマ商品、業界の動向等）

3、カラオケ・音響機器部門関連

①、カラオケとは
◎カラオケのシステム、魅力、効用、楽しみ方。
◎日本での市場形成過程――等。
②、カラオケビジネスとは?
◎カラオケビジネスの条件（オペレーションノウハウ）
◎各種マーケットの紹介（ホーム、ナイト、デイ等）
◎主要企業の現状
③、在日外国人のカラオケ体験記
④、海外カラオケルポ
⑤、主力システムの製品分析
⑥、新製品情報
⑦、業界動向、主要各社紹介、人物紹介――等。

都市生活者と企業を結ぶコミュニケーションメディアの提案





©ILM／SHOWSCAN

UCC STAR-PORT 2045

UCCスターポート2045

DMSシアター、世界初お目見え！

ＵＣＣ上島珈琲㈱（上島達司社長、本社・神戸市）では、5月15日、東京・渋谷区宇田川町の繁華街に世界初のお目見えとなるＤＭＳ（ダイナミック・モーション・シミュレーター）シアターと飲食施設を複合させた「ＵＣＣスターポート２０４５」をオープンした。

同社は既に様々な博覧会等にパビリオン出展の実績を持ち、企業のイメージアップに務めているが、「ＵＣＣスターポート２０４５」はそこからさらに一歩踏み込み、**〝単に企業からの情報を伝えるだけでなく、都市で生活する人々に感動と興奮と地球を考える機会を贈る新しいコミュニケーション・メディア〟**としてＵＣＣでは捉えており、アミューズメントスポットとしてではなく、多くの人がＵＣＣに直に触れることができるメディアとしての意味合いを持っている。

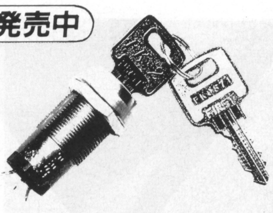
2045年の世界を擬似体験！

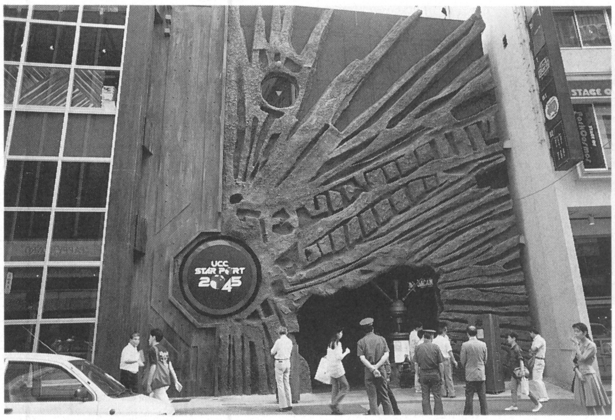
店内は、２０４５年に人類とエイリアンが協力して作り上げた宇宙基地というイメージでデザインされており、1階が「ＤＭＳシアター」と「スターポートカフェ」、中2階に「スターポートバー・シナジウム」、2階にはブラジル料理〝シェラスコ〟を中心にしたバイキング形式の「レストラン・バッカーナ」がある。

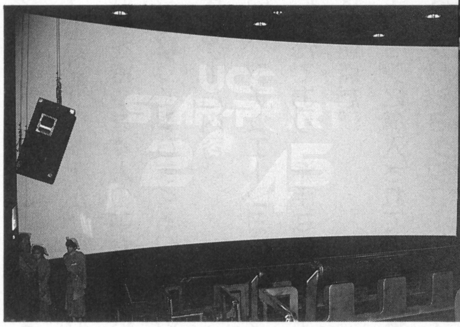
同施設の目玉「ＤＭＳシアター」は50名収容、大スクリーンの映像にシートが連動し、スペースレースが擬似体験できるもの。

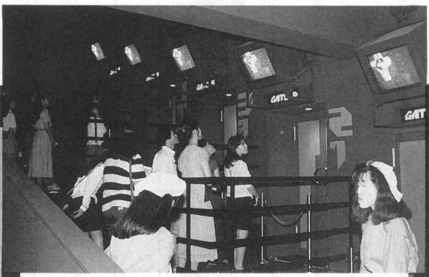
映像ソフトは映画「スターウォーズ」の監督・ジョージ・ルーカス氏が代表のルーカスアーツ・エンターテイメント社が制作し、同社の特殊撮影部門であるＩＬＭ社がＳＦＸを担当。

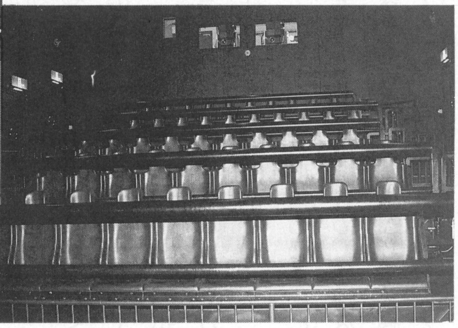
また音響面では、ルーカスアーツ・エンターテイメント社傘下のＴＨＸ社が開発したサラウンドシステム〝ＴＨＸシステム〟が採用されているが、これは、従来のサラウンドシステムをさらに進化させ、前後、左右、頭上、足

好評発売中

スイッチ アンド ロック FK-2
株式会社 ファースト・ロック
〒182 東京都調布市国領町7-42-1
TEL.0424(87)5221(代)

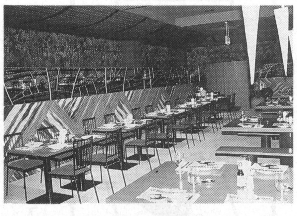

▲東京・渋谷に出現した西暦2045年の宇宙ステーション"スターポート2045"

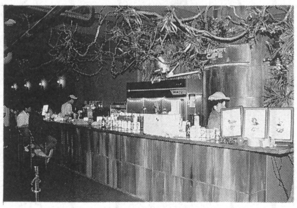

大スクリーンの映像に
おもわず興奮
▼


▲宇宙ステーションをイメージさせる出入口ゲート


シートの上下運動が、
スペースシーンを擬似
体験できる
▼

▶スターポート・クルー


レストラン▶
「バカーナ」


スターポート・カフェ▶

元など、本来その音が発すべきところから音が聞こえてくるという画期的なもの。

やはりルーカスアーツ社が制作したTDLの「スターツアーズ」でも、ソフトのクオリティーの高さは実証済みだが、「UCCスターポート2045」はそれをさらにグレードアップさせた内容で、しかも世界初公開。

5月15日のオープン以来、平日でも夕方近くなると長蛇の列が出来ており、この夏、一番の話題のスポットとなりそうだ。

DMSシアターの利用料金は1600円。プレショーエリアでモニターによる約3分間の説明を聞いた後、上船。本編の上映時間は4分35秒で、トータル所要時間は15分程度。

取材の際、実際に体験してみたが、シートの動きのスムーズさや、スクリーンの画像の美しさや迫力は、他のシミュレーション施設を上回る出来栄えである。

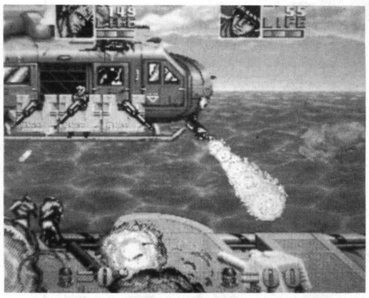
4分35秒の上映で1600円の料金は割高との考えもあるようだが、11月中旬までの半年間、という期限つきの上、世界初ということを考え合わせれば、妥当な線といえるのではないだろうか。この辺の判断は体験された方々個々の判断に委ねたいと思う。

尚、6月現在の利用者状況は1日平均、平日約1500人、土日3000人強。投資総額は16億円。期間中の動員目標は60万人で、施設全体の売上は15億円を見込んでいる。

〈営業時間〉「UCCスターポート2045」「スターポートカフェ」「レストラン・バッカーナ」午前11時〜午後11時
「スターポートバー・シナジウム」午後5時〜午前3時
〈住所〉東京都渋谷区宇田川町25—10
TEL　03（3476）2045

スタートダッシュマシン速報

サンダーゾーン



エドワード・ランディに続くアクションシューティングゲーム。それぞれ独自の武器を持った4人の中から選択し、撃って撃って撃ちまくるタイプの単純明快なゲーム内容。

とはいえ、シチュエーションはバラエティに富んでおり、派手な破壊シーンは爽快感満点だ。

ロケーションに導入されてからの稼働状況は、アクションシューティングの新製品に対抗馬が不在だったこともあってか、まずまずのスタートとなっている。

「今日で15日目、1日平均7千円弱のインカム。よく見かけるタイプだがとっつきやすいためか、好インカムを続けている」（中部Dオペレーター）。

「今なら1万円前後の売上げがあります。ほとんどが学生グループで、サラリーマンもたまにやってますね」（関西Oオペレーター）。

「そこそこいいスタートを切っている。インカムは6千円強で、テーブルタイプの3番手に入っている」（関東A店長）。

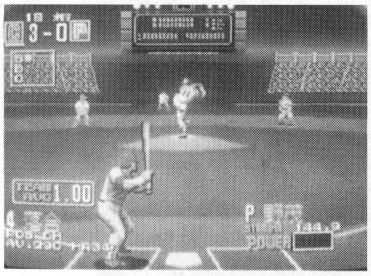
売上げ状況は全体的に見れば、良好といってよいだろう。ただし、長期的に見た場合…

「インカムはまずまずだが、寿命の方は期待薄」との評もあり、ポイントは今現在のインカム状態に尽きるかも知れない。

取材したオペレーターの予想は、どちらかというとネガティヴなものが多かったが、意外な健闘を見せるかも…。

データイースト製。

クラッチヒッター



プロ野球セ・パ12球団公認という実戦感覚をウリものにした、リアルベースボールゲーム。

球団や選手が実名というだけでなく、各選手のフォーム（クセ）を再現していたり、ホームランを打つとストロボアクションでリプレイされたりと細かい演出があるのも人気の秘密。

「ゲームモードが3種類もあること、選手の実力差などが正確なので微妙な駆け引きも楽しめることなどが中・高校生にウケているみたいですね。インカムは平均して1万7千円」（関東Bオペレーター）。

「まだ入れて7日目ですが、1日平均7千円（1プレイ50円）でビデオゲームでは店内3位の人気です。学生客を中心に長期稼働してくれれば、と期待しているのですが…」（関東Cオペレーター）。

「今までの野球ゲームよりも更に立体感や臨場感があるため、プレイヤーへのアピール度も高く、コンティニューの割合いが他機種よりも多いみたいですね。インカムはAクラスで1万8千円前後。入れて2週間になりますが、まだ徐々にあがってます」（関西P店長）。

機種構成に欠かすことができない野球ゲームは、爆発的ヒットはなかなか望めないものの、同社のM・V・P・やナムコのワールドスタジアム'89などが現在も稼働中という根強さを見せている事実から同機も、数カ月、数年後にこそ本領を見せるだろう。

セガ・エンタープライゼス製。

スタートダッシュマシン速報

クイズ DE デート

クイズで、ノルマの正解数をクリアすると人気AVギャル12人の映像が楽しめるという、今までにないタイプのクイズゲーム。

ノルマは7問で、8種類のジャンルからルーレット式で2つ選択する。

設置店では、軒並みズバ抜けたインカムをあげており、大型機と合わせても、トップというロケーションもあるほどの高い人気を誇っている。

「ビデオゲームでは2位。1ヶ月くらい経ちますが、1日平均売上は1万4～5千円といったところ。サラリーマン風の方がプレイしている姿をよく見かけますね。ギャルものは人気が高いですし、Aランクのゲーム」（関東Mオペレーター）。

「1プレイ50円で1日平均1万2千円強のインカム。2位のゲームが7～8千円ですから、とび抜けた数字と言えます。」（関東A店長）。

こういった爆発的な人気の秘密は、AVギャルの鮮明な映像によるところが大きいが、ここ数ヶ月間、ギャルを売り物にしたゲームを敬遠する動きが業界内で活発化しており、高インカムが約束されているものの設置店は少ない。

「こういったゲームは現在、1台も入れていません」（関東Sオペレーター）。

「協会の通達に従って導入していませんし、クイズものは、カプコンとセガのもので十分」（関西R店長）。

といった厳しい意見も聞かれた。

日本物産製。

レーシングビート

RACING BEAT
TAITO
F-1
GRAND PRIX

春のAMショーに出展され、話題を集めた2座のF1レーシング・シミュレーションゲーム。

発売から3ヶ月ほど経過しているが、「ファイナルラップ2」、「ラッドモビール」といったドライブゲームの強豪たちに混じって導入ロケではなかなかの健闘をみせており、大方、大型機のベスト5内に食い込んでいるようだ。

「3月末に入れましたが、その頃で1日平均3万2千円くらい。今でも3万円前後をキープしていますし、トップクラス。うちでは〝ファイナルラップ2〟より上ですね。夏はラクに越えられそうな感じ」(関東一等地Y店長)。

「〝ファイナルラップ2〟には及びませんが、安定した売り上げをあげています。ずっと使える機種とみています」（関東S店長）。

シフトのボタンを押すと、ピットに入るなどの趣向も凝らされており、その辺りがプレイヤーにウケたのか大半は及第点といった評価を与えている。

しかし、あるロケーションでは、「〝ファイナル～〟をやめて、これに変えましたが、インカムが落ちました。修整でロムを2回交換したりトラブルが多く、止まっていることが多かったですね。1日平均5千円くらい」（関西A店長）。

といった声も聞かれたが、そういった苦情はこの一件のみ。あとはソコソコかAランクという意見が多数を占めた。いつまで走り続けるか、大いに期待されるところだ。

タイトー製。

オペレーターNOW

OAO （大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会）
「会員なんでもご相談電話」

（担当　峯　久）

ＯＡＯ「会員なんでもご相談電話」、5月16日から6月15日まで、31日間の受付件数は大阪府下31件、他府県25件で、計56件となった。

（ＴＥＬ　06・762・3232
ＦＡＸ　06・762・6787）

ＡＯＵ模範優良店の表彰基準に他府県含め10件

3～4ヵ月前の麻雀映像及びその自主規制をめぐる問題以来、問い合わせが集中する項目はとだえていたが、今月は⑭「ＡＯＵ模範優良店の表彰基準について」が他府県4件を含め計10件、と多数にのぼった。

この「模範優良店表彰」は、ＡＯＵの事業として「健全営業推進委員会」に於いて、昨年よりその「表彰規程」を審議・起草。6月8日の第5回理事会に於いて承認され、今年度の実施が決った。6月29日までに各会員団体より該当地区協議会に推薦店を提出することになっているため、その表彰基準につき、問い合わせが集中したものだ。

「ＡＯＵの健全営業推進委員会では従来、違法営業への対応策や自主規制への取り組みに重点を置いた活動を行ってきました。これは当委員会の重要職務であり、今後も最重点の課題として取り組んで参ります。

しかし、今後は同時に、前向きに、オペレーターにとって励みとなる事業にも取り組んで行きたいと考えています。この優良店の表彰制度もそのひとつです。

表彰店の選考基準についてたくさんのお電話を頂きました。一応の目安については、『表彰規程』の第3条に示していますが、数多くのお店の中からいざ選出を行うとなると、なかなか大変だろうとお察し致します。

第3条に補足して申し上げれば、関係法が守られていることは勿論ですが、ＡＯＵの自主規制事項がきちんと守られていること――具体的に言えば、使用しないと決めた機械は使用していないこと、景品類については、適正なものが使用されていること、青少年の健全育成に好ましい配慮が行われていることが大切だと考えます。

決して、ニュースになる様な大型店だけが対象ではありません。店の大小には関係なく、健全な娯楽を提供する場として、好ましい運営が行われていることが第一です。

勿論、商業行為ですから、売り上げを上げる努力が必要です。しかし、単なる『儲け主義』に走るのではなく、

『お客様にいい雰囲気で、気持ちよく楽しんで頂くこと』、『業界のイメージアップをもたらす営業が行われていること』が大切でしょう。

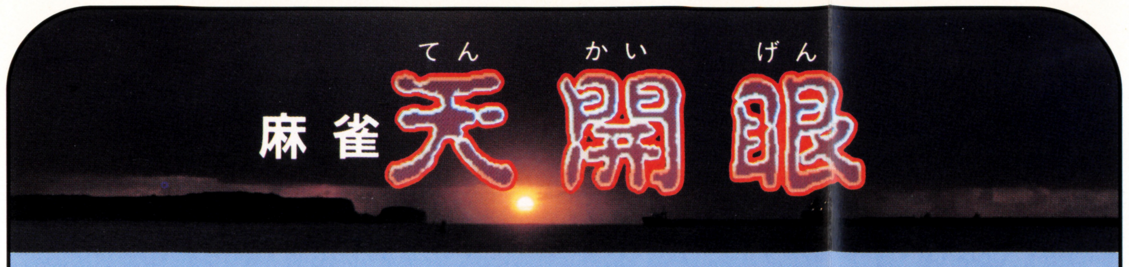
この優良店表彰制度が、オペレーターの皆さんの励みとなると共に、サービス業としてのオペレーター業界全体のレベルアップにつながることを期待しています」

（「模範優良店表彰規程」については、245頁「ＡＯＵだより」参照）

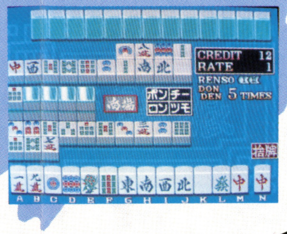
5/16～6/15（31日間）計56件（含・他県25件）

①8号営業所経営者変更に依る手続（他1）	2
②〃　新開店許可に関わる制限地域	1
③〃　〃　音響の規制	1
④〃　〃　申請手続	1
⑤〃　風営対象内・外の区別（他）	2
⑥10％以内許可対象外の解釈（他県）	2
⑦10％以内（対象外）営業への不満（他2）	3
⑧ゲーム料金のダンピング問題（他1）	3
⑨大型店新設による過当競争（他県）	3
⑩麻雀の映像につき再調査必要（他1）	3
⑪〃　ベット方式について（他1）	3
⑫従業員不足について（他県1）	2
⑬インカムの良い機械は?	2
⑭ＡＯＵ模範優良店の表彰基準（他4）	10
⑮不健全営業（未成年者の喫煙）	2
⑯青少年健全育成上好ましくない景品（他1）	2
⑰違法営業関係　高額景品	2
16歳未満の立入（他2）	3
営業時間（12時）（他2）	3
⑱その他（他県2）	6

麻雀天開眼



天開眼の日……
中国古来の雀荘で
特別役満大決戦!!
勝利は確実
乞う御期待!!



ダイナックス㈱

可適用台湾規格

●日物メダル筐体他、各社メダル筐体にワンタッチ仕様。

ドラスティックに
愛々ゲーム。

DRASTIC

タロウ君はゲームセンターで
"華をやらねば"という
ゲームを探しています。

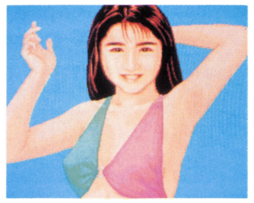
DX-BASE DYNAX・マザーボードシステム 第1弾

麻雀やるならパ〜

麻雀ゲーム……?

©1991 DYNAX INC.

探せ!「華をやらねば」



DX-BASE DYNAX・マザーボードシステム 第2弾

華をやらねば!

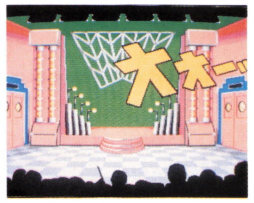
花札こいこいゲーム&…?

©1991 DYNAX INC.

探せ!「麻雀やるなら」

2つのゲームを設置すれば、あっと驚く新展開!!

通信ケーブル不要の
ニューシステム



SPEC
SCORE TYPE、MAIN BOARD.
テーブル、アップライト共用

SPEC
SCORE TYPE、MAIN BOARD.
テーブル、アップライト共用

スクランブル・プレイ機能搭載。

DX-BASE〈DYNAX・マザーボードシステム〉第3弾も乞う御期待!!

ダイナックス㈱

筐体・㈱カシオゲーム製

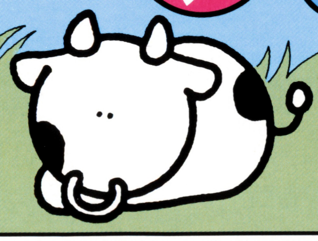
ドラマチックに
二人は逢って、

DRAMATIC

ハナコさんはゲームセンターで
"麻雀やるなら"という
ゲームを探しています。

いよいよ発売開始!!

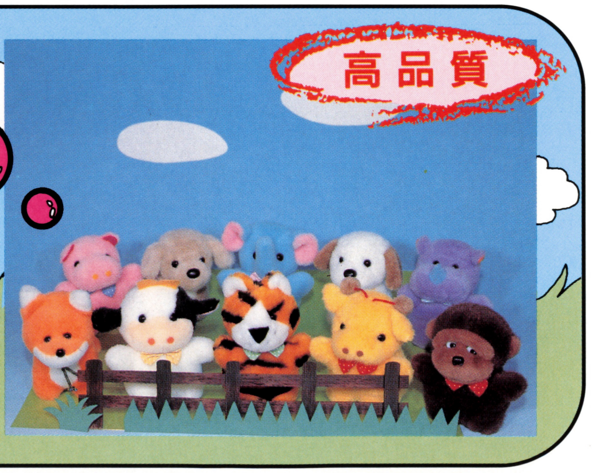
アニマルランド



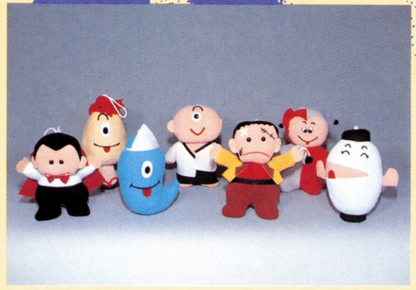
★景品は今、クオリティーが
問われる時

■100個入り ¥25,000

高品質



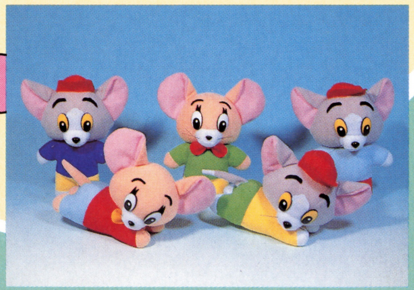
真夏の肝だめし



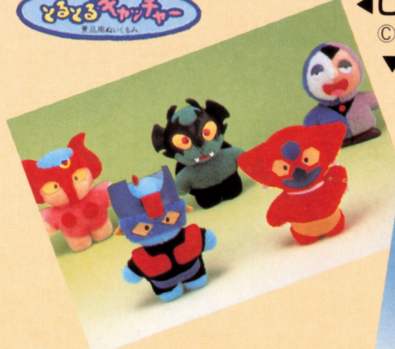
■120個入り ¥30,000

トム&ジェリーキッズ

■100個入り ¥30,000
製造・総発売元/中央リース販売㈱
©1991 TERNER ENTERTAINMENT
㈱スクラッチ

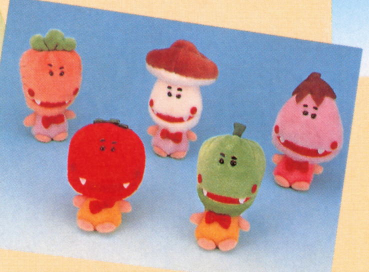


とるとるキャッチャー
景品用ぬいぐるみ

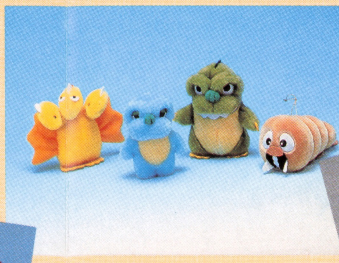


◀CBキャラ永井 豪ワールド
©ダイナミック企画

▼とれたて新鮮組!
—八百屋横丁の住人たち—
©CLS/M. KASHIMA/BANPRESTO

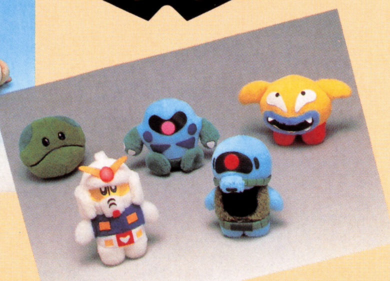


■各100個入り OP価格 ¥25,000



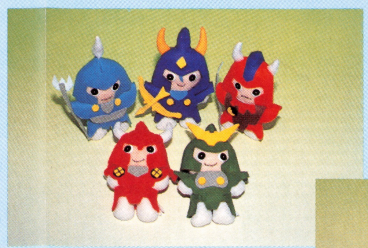
▲ゴジラ
©東宝・東宝映画

BANPRESTO

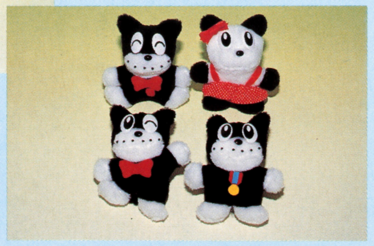


機動戦士ガンダム▶
©創通エージェンシー・サンライズ

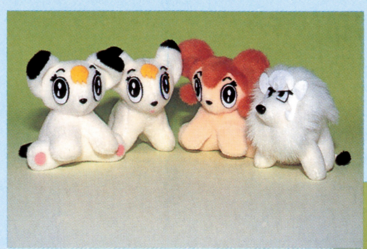
㈱バンプレスト



◀サムライトルーパー
©サンライズ・名古屋テレビ
100個入り ¥28,500

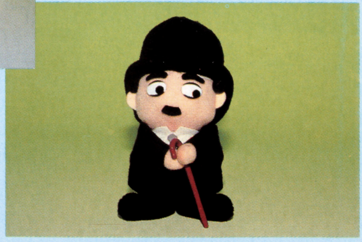


のらくろ▶
©田川水泡/講談社・
スタジオピエロ1987・1991



◀ジャングル大帝レオ
©学研・日本経済社・手塚プロダクション・テレビ東京

▼チャップリン
©BUBBLES INC, s.a 1991



製造・総発売元 タカラ
—あそびは文化

株式会社 ローラートロン
ROLLER TRON CORPORATION LTD.

■東京 〒160 東京都新宿区西早稲田2丁目20-1(早苗ビル1F)
☎(03) 3204-0469 (代表)
FAX(03) 3202-9293
■大阪 〒533 大阪市東淀川区東中島1丁目12-33
☎(06) 325-3843 (代表)
FAX(06) 325-6670

未来を創るYOU遊ライフクリエイター。

FiRST

"絶対イイ！"という評判は本物です。

抜群の安全性！

一つの鍵が何種類にも使える可変機構の取付けも承ります。

特に防犯面、重視！

- 鍵違数は13万種類
- 業界初の2（ツー）・ウォード
- 業界初の八枚上下ディスクタンブラー採用
- 登録番号が指定できます（この登録番号は標準同一番号とキーウォードが違いますので、より安心です）
- スイッチはデテントアクション機構です

〒41-18241

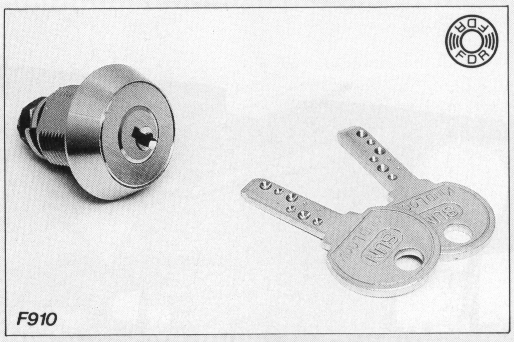
好評発売中

FK-2

スイッチ&ロック

カインドロック

- 破壊防止付(FDR方式)リング。
- キーは操作しやすいリバーシブルタイプ。
- タブル垂直ピン構造。
- 同一番号はすべて登録ナンバーキーの複製は出来ません。
- 自販機規格ですので、取付けは従来品と同じです。



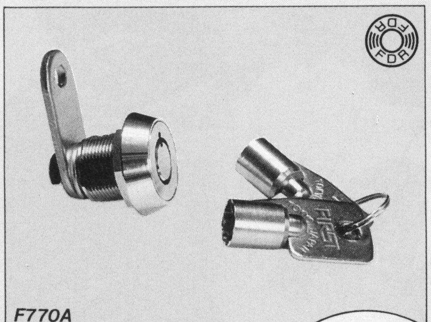
F910

- 八万ロックと互換性を持たせた外径取付寸法

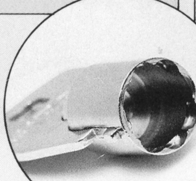
エックス

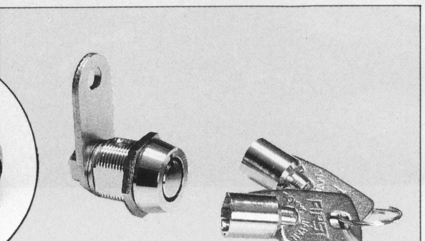
X ロック

- 破壊防止付(FDR方式)リング。
- イタズラされない大口径内溝タイプ。
- 同一番号はすべて登録ナンバーキーの複製は出来ません。
- 自販機規格ですので取付けは従来品と同じです。



F770A





F770B

通常丸鍵差込み防止設計！

盗難対策は万全ですか?!

営業品目	ATロック・カインドロック・Xロック・八万ロック・Vロック・スイッチロック、各種シリンダー錠製造販売及び加工品、特注品・他

鍵のことならなんなりと御相談下さい。

くわしくはカタログをご請求下さい。

FiRST

株式会社
ファースト・ロック

〒182 東京都調布市国領町7−42−1
TEL 0424(87)5221㈹
FAX.0424(87)0776

O·P·E·N
NEWS

◆地方オペレーターの新しい方向性を示す

″ちょっと待ったこの常識！″多店舗展開に一石!!

テクノ遊園「ニュースター」オープン

WORLD DERBY

「宝は自分の足元にあった!!」

「宝の山を探してアチコチ掘っていたのに、宝は自分の足元にあったという感じです」と、山梨県甲府市を中心にロケーション展開をする㈲ニュースターの畑晴夫社長。同社は去る3月15日、10年前にオープンしたロケーションを増築、リニューアルした。

場所はJR甲府駅から約2・5kmの″郊外″となる甲府市国母、中央高速道・昭和インターチェンジを出て東京方面へ六〇〇メートルほど進んだバイパスの交差点近くのところで、ケンタッキーフライドチキン、ロイヤルホスト、デニーズといったファミリーレストランやパチンコ店が並ぶ通りの一角である。新装された″ニュースター″は店舗面積約90坪、増築前は約50坪であった。

畑社長は今回の増築に踏み切った動機を「一口に言って″保険″です」という。″保険″とは最近の大手広域オペレーターの猛烈ともいえる出店攻勢への対応策である。「50坪の店舗ですと、近くに大手によって一五〇〜二〇〇坪クラスの店舗を出店された場合はその影響は甚大なものになりかねません。

アルプスタウン
ハイテク ニュースター 遊園
ニュースター

▲地方オペの新しい方向性を示した〝ニュースター〟

Dream Catcher

▲天井にかかる〝バルーン型ライト〟が穏やかなスペース作りに効果

大手が出てから後手を踏むのは得策ではありませんから、先手を打ったわけです」。

　お客を取られてしまってから対策を立てるというのでは、少なくなったお客を相手にしながらの投資・償却となるためにリスクが大きくなってしまう。まず一定のスペースを確保しておくことが必要という判断から今回の増築に踏み切ったものである。

　ただし、ちょっとした〝一石二鳥〟も試みた。「最近はプライズマシンの人気でフリーの客が増えてきていますが、ゲームそのものは、どんどん普通の人には難しい内容のものばかりが増えてきています。プライズマシンが目的で入ってくるようなフリーの客は、ゲームそのものは苦手という人も多いようですから、少し〝古め〟の機械を入れてみたのです」。

▲〝ビデオゲームコーナー〟アップライト型を多用しすっきりとした配列に成功

　かつて自分のところにあり、既に売却してしまったような〝ターボ・アウトラン〟のような機械も敢えて再度購入するようなことまでした。もちろん古いものばかりでなく〝ラッドモビール〟のような新しいものも入れたが、売上げでみる限りは旧製品も新製品と同等、場合によってはそれを上回るような成績を上げることもまれではないという。

　「古い機械だから一概にダメと決めることはできないですね。〝ストリート・ファイターII〟のように人気のあるものは一度に4台も入れるというように、基本的に良いものは時期をはずさず沢山入れるようにしていますが、一般にビデオゲーム自体の売上げシェアは低下傾向にありますから、新しいものばかりを追わずにフリーの客向きの基板の導入も検討を進めています」。

　忘れかけたような基板が、同じようなタイプの最新のゲームの間に入ってそれらよりも稼いでしまうという実例もある。「ただ、これも50坪の店だったら考えられなかったことです」ともいう。小さなお店では効率の追求がどうしても厳しくなり「おツリが出るまで稼がせる余裕がない」というのである。

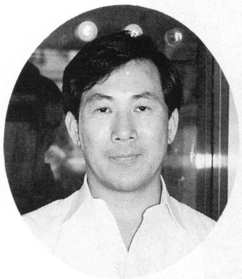
　〝やや古め〟の機械の導入は増改築全体のコストを低く抑えることにもなったわけだが、こうして出来上がった〝ニュースター〟は入れた機械からみても20％程度の売上げアップを見込んでいた。だが、実際には2倍近くにまで伸びようとしている。「夏休み、正月といった時期にはどれくらいになるのか楽しみ」というくらいの成績を上げてしまったのである。増改築に投資した約6千万円も年内に償却しかねない勢いだという。

研究会が、大変いい〝薬〟に

　スペースは増えてもランニングコストはさほど変わらない。だが、それも結果的にそうなったというだけでなく、良い方の上限は予想を上回ったとはいうものの、悪くはならないはずという、〝研究会〟で培った勉強の成果が生かされていることは間違いのないところである。

　「協会の研究会で各地のオペレーターさんのお話を聞けたのが大変勉強になりました」。畑社長は、地方オペレーターは仲間内の付き合いに終始しがちで、

▲熱いバトルが繰り広げられる
″体験ゲームコーナー″



㈲ニュースター
畑　晴夫 社長

▼魅力的な商品が第一条件
″プライズマシンコーナー″

◀御多分にもれずリニューアルにより女性客の増加も目立つ

知らないうちに視野が狭くなっていくことに気をつけなければならないという。

「メーカーの営業マンとの接触で、初めて業界の情報が入るようになるのでは問題だと思います」。これまでにも話題の店舗を視察に行くことはあったが、10分程度見るだけで分かったつもりになっていたのが、間違いだったと反省もする。

「研究会では見るだけでなく、そのお店のオーナーの方や責任者のお話を聞けたのが大変薬になったと思っています」。地域的に競合もないといった場所のオーナーからは数字まで挙げての具体的な話も聞けたという。

約90坪の店内にはメダルゲーム関係がマスゲーム″ワールドダービー″などを含めて30台、ビデオゲームは各種の体感ゲームを含めて57台、カーニバルやプライズマシン関係が10台の計97台の機械が配置されている。

売上げの構成でみるとメダルゲーム関係が約3分の1、プライズマシンで24～25%を占めている。現在、特に力をいれているのはプライズマシン関係である。これは″ムーンキャッスル″が、デーンと店内に置かれていることでも分かる。

「今はプライズで稼がなければならない時期だと思っています。業界内は景気がいいといわれてますが、プライズを扱っていなければ、売上げは伸びていないはずです」。プライズで客を呼び、入ってきた客をいかにゲームに近づけさせるか。プライズ関係では特に景品に気を使っている。

キャラクターものは止むを得ないにしても「メーカーや業界の専門業者に頼るだけでなく、独自のルートの開発も進めています。高価な見栄えのするものをいかに安く手にいれるか、がポイントですから」と畑社長。

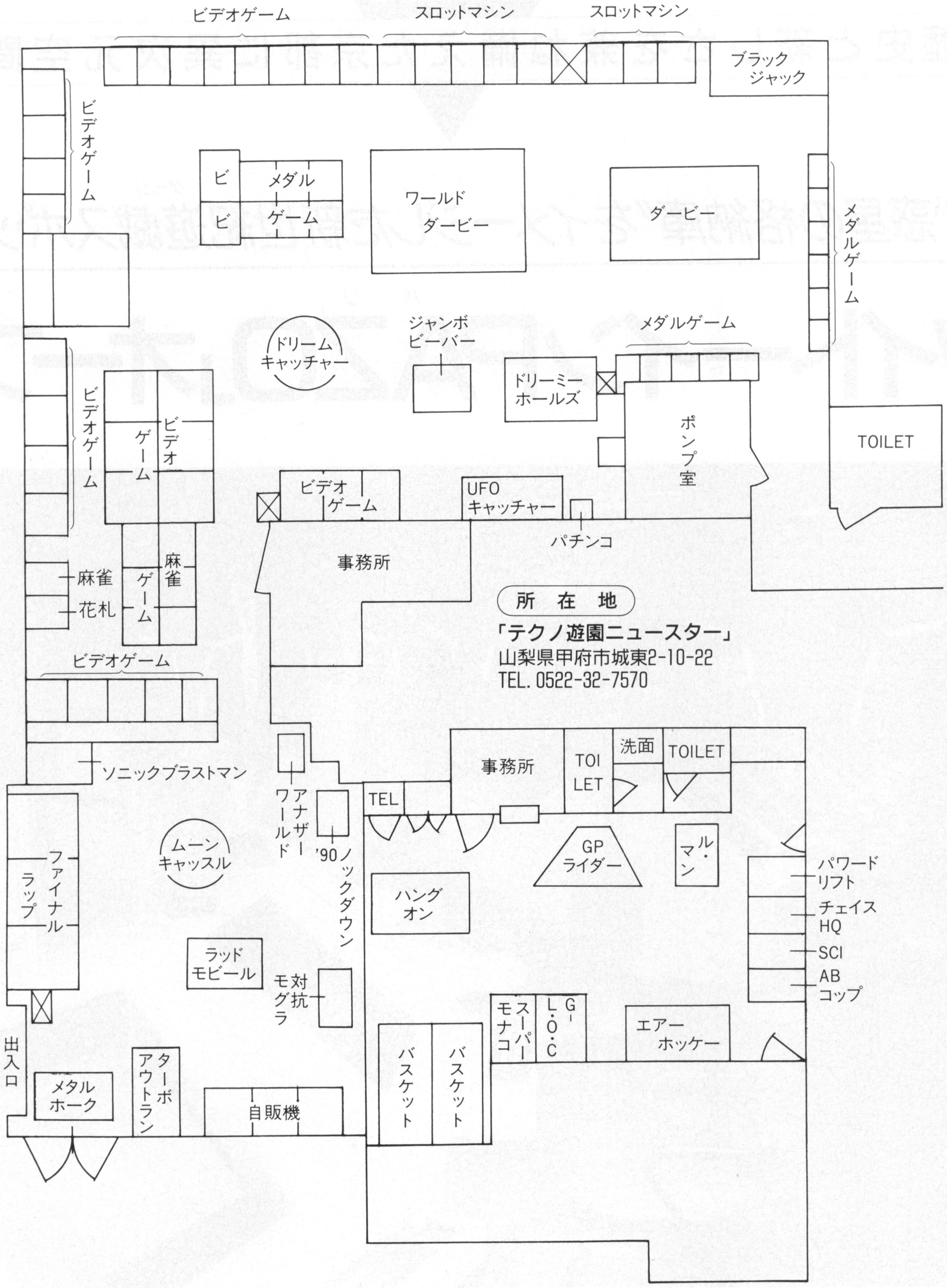
「これからは″人″が稼ぐ時代」

営業時間は平日が午前11時～午後11時55分、日祭日は午前10時～午後11時55分。小中学生は午後5時50分までの入場制限だが、山梨県内では申し合せで小学生は土日しか入場を認めていない。「中学生もそうして欲しいという要望があるのですが、私の一存ではできないことですから」と笑う。

畑氏が会長をつとめる山梨県の協会は構成メンバーが少ないということもあって、お互いの協調を保つ″仲良し協会″を常に意識している。「無理な競争でお互いの首を締めることもないですし…お互いの気持ちがうち解け合うと、機械の衝動買いもなくなって本当の意味で商売のためになるのですよ」。

一店舗でもこれだけの売上げをあげることができると、多店舗展開のあり方というものも改めて考えざるを得なくなる。「さして収益性のよくないロケーションを無理して持つことはどうか、それよりも、そうした店を閉めて、もっと収益性のよい店に人を集中させてサービスを十分にすべきではないか、などと考えてしまいますね」。

小さい店舗は従業員にしてもギリギリの人数で運営されがちである。人数が少なければサービスも受け身なものばかりになりがちだが″もったいないかナ″ではダメで、これからはやはり″人″が稼ぐ時代なのではないかとい


ビデオゲーム
スロットマシン
スロットマシン
ブラックジャック
ビデオゲーム
ビ
ビ
メダルゲーム
ワールドダービー
ダービー
メダルゲーム
ドリームキャッチャー
ジャンボビーバー
メダルゲーム
ドリーミーホールズ
ポンプ室
TOILET
ビデオゲーム
ビデオゲーム
ビデオゲーム
UFOキャッチャー
パチンコ
事務所
麻雀
花札
麻雀ゲーム
ビデオゲーム
ソニックブラストマン
アナザーワールド
'90
ノックダウン
事務所
TOILET
洗面
TOILET
TEL
GPライダー
ル・マン
ムーンキャッスル
ファイナルラップ
ハングオン
パワードリフト
チェイスHQ
SCI
ABコップ
ラッドモビール
対抗モグラ
スーパーモナコ
G-L・O・C
エアーホッケー
出入口
メタルホーク
ターボアウトラン
自販機
バスケット
バスケット

所在地

「テクノ遊園ニュースター」
山梨県甲府市城東2-10-22
TEL. 0522-32-7570

う。「結局、小規模店舗は最少の投資で最少の売上げを目指しているようなところがあるのですね。ですが、人がいれば同じ設備でもより大きな収益をあげることが可能になるはずだと思います」

場所柄、お客はクルマで1時間くらいのところからもやってくる。「ちょっとドライブして、ゲームをして、というのがいいみたいです。一番稼ぐゴールデンアワーは午後10時以降ですね」。両替機が現状では間に合わなくなっており、近々増設の予定もある。

メインの出入口、増築部分とのアクセスなど、まだ手を入れたい部分も多いようだが、これだけの店内に熱気があるとそうした工事も思うようにすすめられるかどうか心配なほどだ。

それよりも店内の機械についてももっと工夫やテストをしてみたいことが沢山ある。「〝ストリート・ファイター2〟の間に〝1〟を置いてみたらどうだろうかとかね（笑）」。

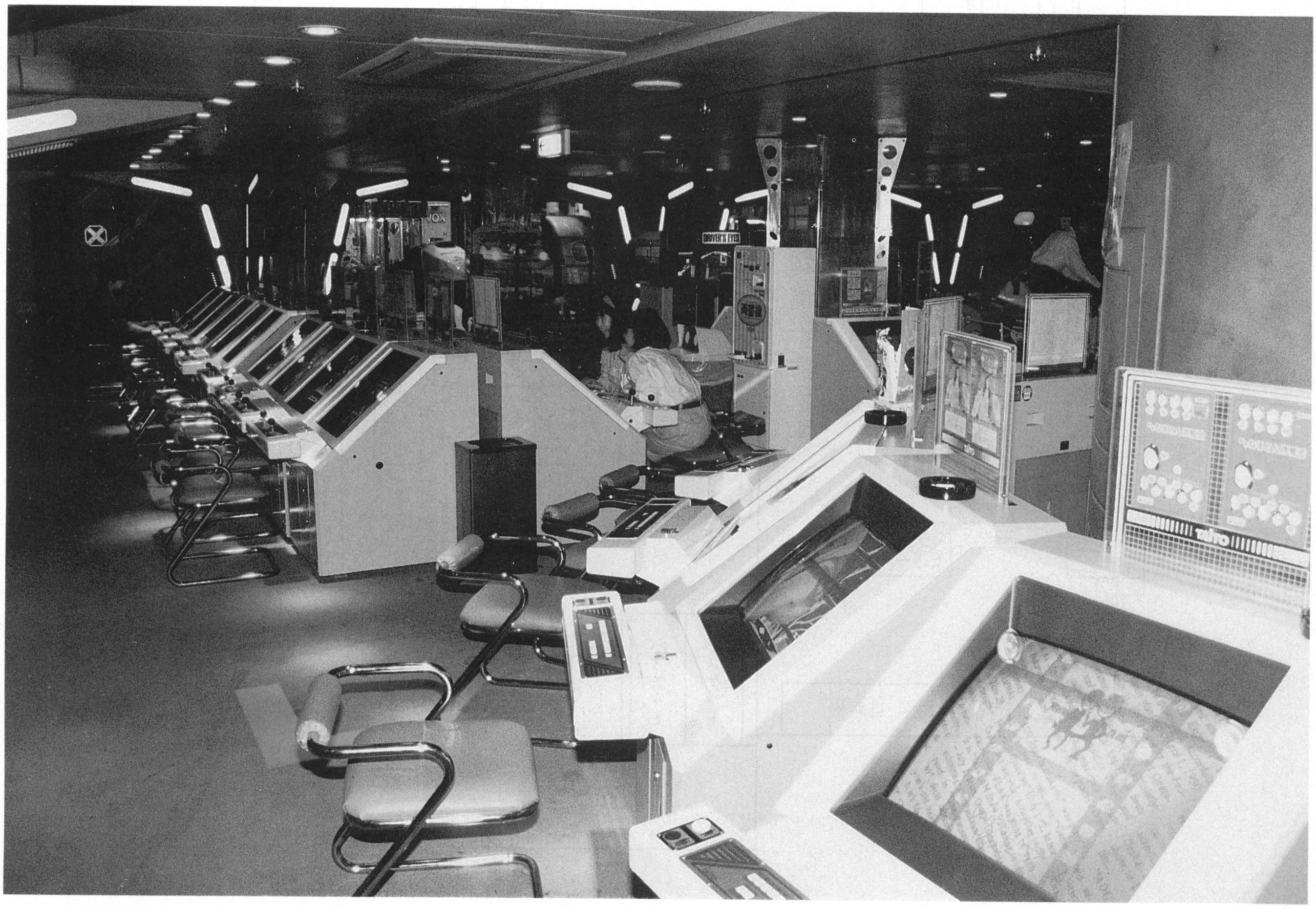
畑氏の参加する〝研究会〟では〝どうしてこんな場所のこんな店で、こんなに売上げが上がるのか〟というテーマでの視察を考えているという。

業界の〝常識〟をこの辺でもう一度検討してみるには良い時期にきているといえるのかも知れない。

◆歴史と新しさを兼ね備えた京都に異次元空間出現

〝惑星の格納庫〞をイメージした新世紀遊戯（ゲーム）スポット

「タイトーインPAZO（パゾ）」オープン



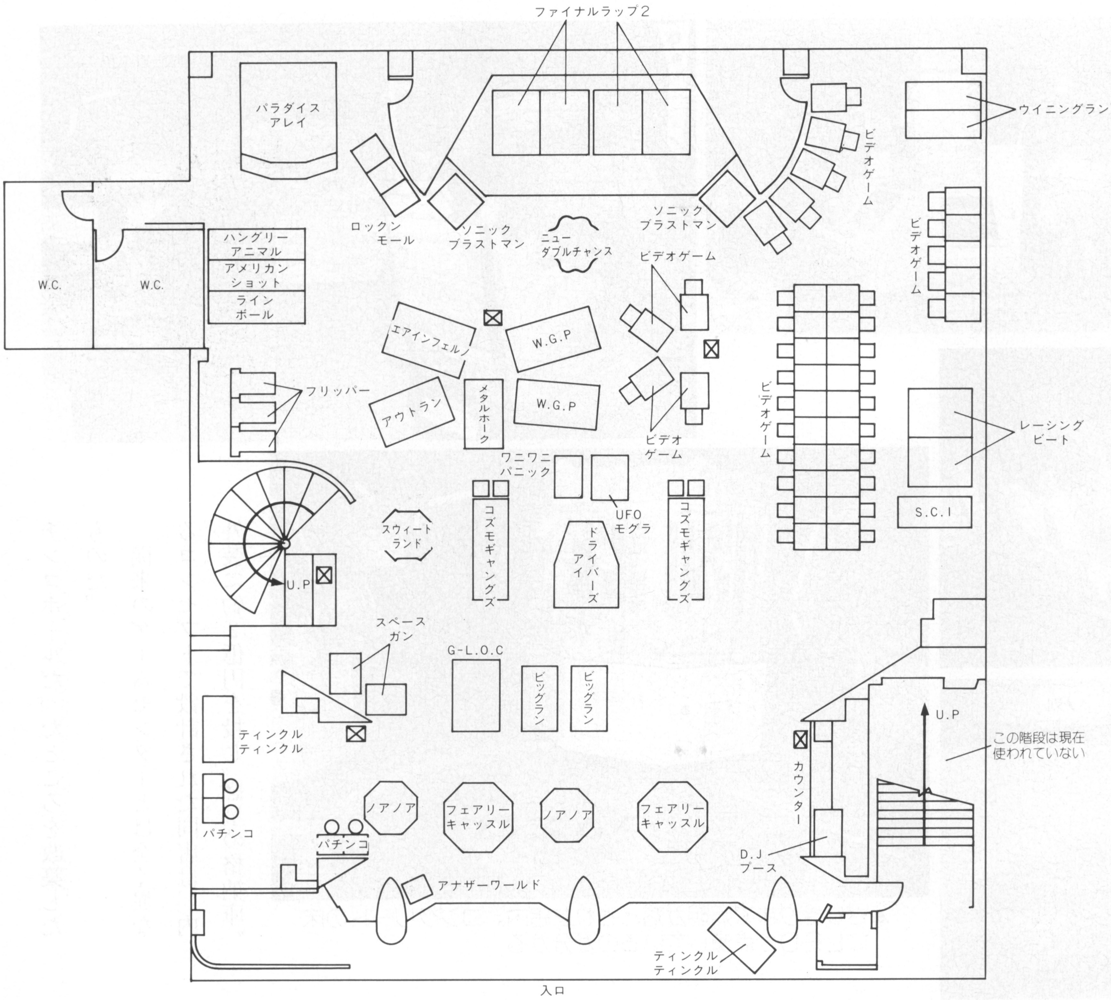
㈱タイトー（本社・東京、長谷川桂祐社長）は、京都随一の繁華街であり情報発信地でもある河原町に〝惑星の格納庫〞をモチーフとしたロケーション「PAZO」を4月12日、オープンさせた。

最近の健全さや明るさを全面に打ち出したロケとは、ひと味違う内外装で、今後のロケの方向性を窺う同店を早速取材してみた。

足を踏み入れた瞬間から、そこには非日常感が溢れる別世界が拡がっていた。まるで、SF映画のセットを彷彿させる内外装、近未来感覚のアミューズメント・スポットが古都・京都に誕生し、注目を浴びている。

「タイトーイン　PAZO（パゾ）」。

１Ｆ


ファイナルラップ２
パラダイスアレイ
ウイニングラン'91
ビデオゲーム
ロックンモール
ソニックブラストマン
ニューダブルチャンス
ソニックブラストマン
ビデオゲーム
ハングリーアニマル
アメリカンショット
ラインボール
W.C.
W.C.
ビデオゲーム
エアインフェルノ
W.G.P
W.G.P
アウトラン
メタルホーク
フリッパー
ビデオゲーム
ビデオゲーム
レーシングビート
ワニワニパニック
UFOモグラ
コズモギャングズ
ドライバーズアイ
コズモギャングズ
スウィートランド
S.C.I
U.P
スペースガン
G-L.O.C
ビッグラン
ビッグラン
U.P
この階段は現在使われていない
ティンクルティンクル
カウンター
パチンコ
ノアノア
フェアリーキャッスル
ノアノア
フェアリーキャッスル
パチンコ
D.Jブース
アナザーワールド
ティンクルティンクル
入口

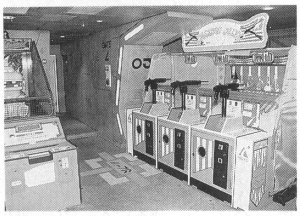
スペイン語で、「館」という意味のタイトーロケーションだ。

同ロケの入った京劇会館は、南北に延びる京都のメインストリート河原町通と、東西に走る三条通が交差する場所、つまり鴨川と新京極通に挟まれた、京都で最も活気に満ち溢れる立地にある。詳しく言えば河原町通から数10ｍ奥まったところなのだが、人通りの多い場所には違いない。

ファッションビルや映画館、劇場など様々な店が立ち並び、昼はショッピング客や学生などを中心に、日が暮れれば食事やお酒を楽しんだり、カラオケやディスコに行ったりする会社帰りのＯＬやサラリーマン達で、賑わいごった返す。

というように昼と夜で街の表情が１８０度変化する特徴もあり、更に言えば流行の最先端を求めて、ニュースポットが続々と誕生し生まれ変わることで有名な場所でもある。

同ロケのある龍馬通にも、映画館を改造した巨大ディスコや最近オープンしたライブハウスなどが軒を連ねている。実はこの「ＰＡＺＯ」も、以前パ

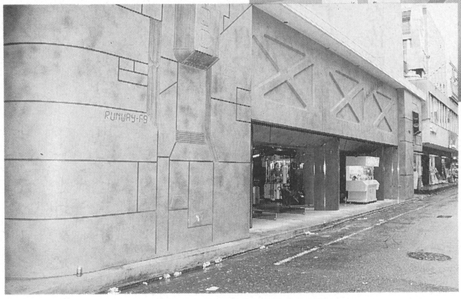


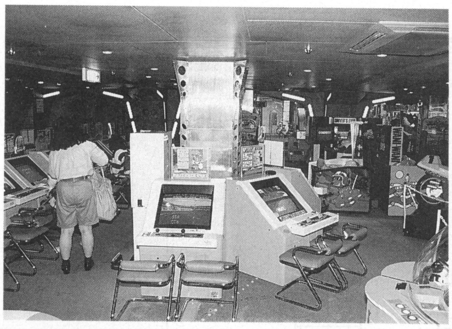
▲天井、壁、床全てグレーで統
◀一された１Ｆ。わざわざ汚
れをペインティングしている

RUNWAY-F9
STATION
3

▲１Ｆインフォメーションの「ＤＪブース」

▼「ＰＡＺＯ」の外観

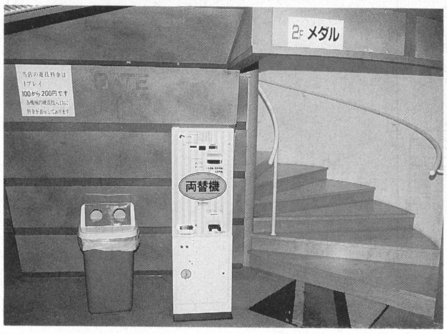


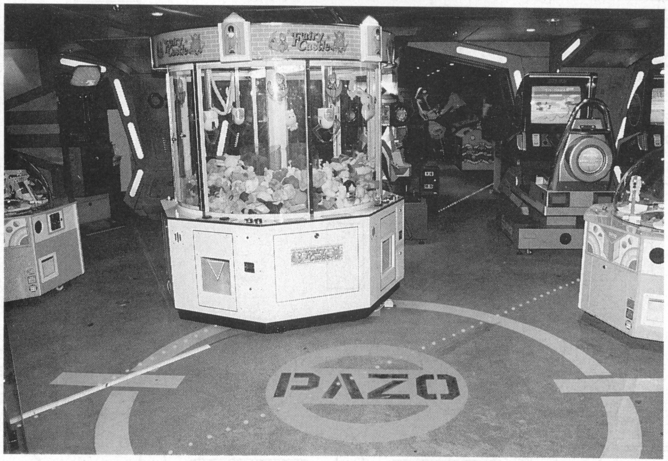


隅々に同店のコンセプトが窺える▶

SEGA
OutRun
namco

FINAL LAP 2
LEVEL 01
FINAL LAP





▲ぎりぎりまで照明が落とされた店内。コンクリートの床にLEDが点滅しているのが分かる

チンコホールだったところを改築したものだ。

従来のゲームセンターとは全く異なるコンセプトで設計された同店は、内外装に約2億円を投じ〝惑星の格納庫〟を細部に亘りイメージしている。

デザインは、89年11月に東京・芝浦にオープンし、その漸新さで話題を集めたディスコ「GOLD」のデザイナーでもある佐藤篤氏を起用。20代のヤングアダルトをメインターゲットにしており、非日常感を味わえる異次元空間とでもいうような雰囲気に仕上がっている。

それに加え、ソフトドリンクや軽食が飲食できるバーカウンターやDJブースなども設備され、単にゲームをするだけの場所ではなく、如何に楽しく付加設備を利用してゲームをするか、という最近多い顧客ニーズに対応していることも特徴のひとつだろう。

店内は2層で1階がビデオゲーム、体感ゲームなどのフロア（170坪）、2階はメダルゲームのフロア（80坪）となっており、延床面積は計250坪（825㎡）。

通りに面した入口はかなり広い。それでも、通りからの店の外観で、ここがゲームセンターだと分かる人は少ないだろう。看板或いは、ゲームセンターに有りがちな電飾や装飾の類は極力廃され（一ヵ所だけ外壁に同系色で「PAZO」と描かれている）辛うじて、クレーンゲームが数台見えるため、それでゲームセンターと分かる人が多いようだ。

閉店後などは入口上部の外壁がシャッターのようにスライドして閉まり、尚一層何の店だか分からなくなってしまう。とはいえ、このあたりが同店の重要な特徴ともいえるだろう。この外壁は、グレーを基調にしたカラーリングで汚れや弾痕までペインティングされ、よりリアルに倉庫を表現している。

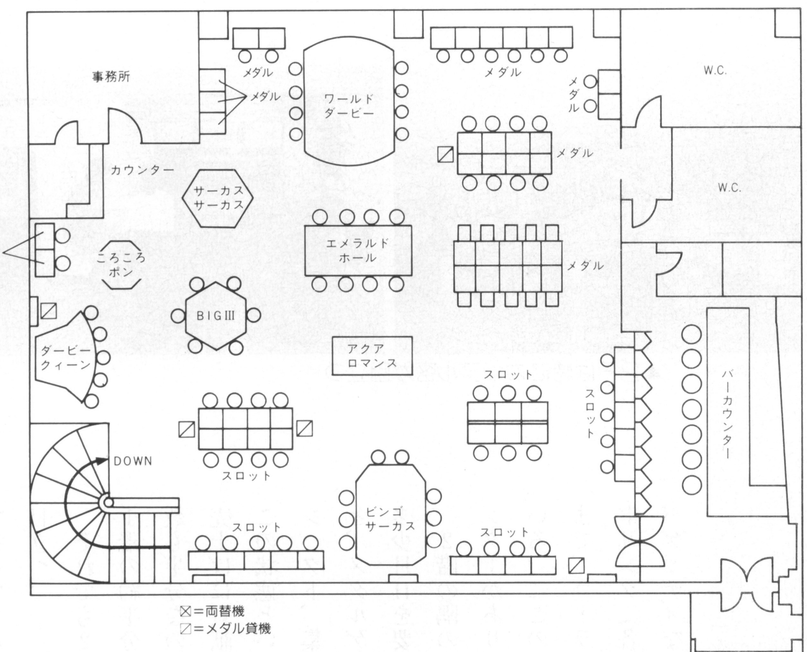
1階店内に入ると、照明はダウンライトのみのため最近の店舗と比較すると大幅に暗い。こんなに暗くて女性客など入ってくるのだろうか、と心配になった程である。

特殊コンクリートの床には、所々にLED（発光ダイオード）が埋め込まれ、滑走路の誘導燈を思わせるオレンジ色の光が点滅、薄暗い店内に浮かびあがり臨場感を盛り上げている。

「当社の既存ロケーションの場合は、明るさをウリものにした店づくりが多かったのですが、今回プロデュースしていただいた佐藤氏の意見を尊重し、思いきってこのイメージを取り入れました。

蓋を開けてみると、OLやサラリーマンを始め、大学生やカップルにも好評で、懸念されたこの暗さも、現在の女性来店割合いが約40%ということから推察してみても心配ないようです。」

2 F


事務所
メダル
メダル
ワールドダービー
メダル
メダル
メダル
メダル
W.C.
W.C.
カウンター
サーカスサーカス
メダル
エメラルドホール
メダル
ころころポン
BIGIII
ダービークィーン
アクアロマンス
スロット
スロット
バーカウンター
DOWN
スロット
ビンゴサーカス
スロット
スロット
DOWN

☒＝両替機
▨＝メダル貸機

㈱タイトー・AO営業部関西第2AOC三条営業所所長立谷哲二氏）

1階はビデオゲーム35台をメインに、体感ゲーム23台、アーケードゲーム13台、クレーンゲーム8台という構成。

人気機種は他店と殆んど変わらず、「フェアリーキャッスル」などのクレーンものや「ドライバーズアイ」「ファイナルラップ2」といった体感もので、グループ客やカップル客に人気が高い。

ビデオゲームについて言えば照明が暗いため画面は見やすいのだが、他店と比べた場合インカム的にやや低いそうだ。これは固定客の年齢層が高く、中・高校生客が少ないためと判断している。

1階のインフォメーションカウンターにはDJブースがあり、それ専門に担当するスタッフもいる。ただし、最近はこのDJブースで頭を痛めているようだ。ディスコのようにハウスミュージックなどを流しているのだが、この音が煩いという苦情があるかと思えば、逆に、ノッてしまいその音楽に合わせて踊り出すグループがいたりと人様々。今後の課題のひとつとなるかも知れない。

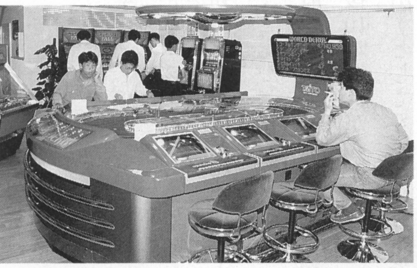
スタッフは15名で1階、2階それぞれ常時3名くらいでローテーションを組んでいる。女性客の抵抗感を減少しようという配慮から、全スタッフのほぼ半数（7名）を女性スタッフにしている。

店内にある螺旋状の階段で2階に上がると、まずフローリングの床や白い壁、天井が目に入りふんだんに使われた照明が眩しい程。1階と同じような感じだろうと思って上がると不意をつかれてしまう。機械と機械の間隔も充分余裕を持たせ、観葉植物を飾ったこのフロアは如何にも現代風の内装といった感じ。

ただ、室内高は1階が2350ミリ、2階が2140ミリとかなり低い。「ワールドダービー」や「ダービークイーン」などがぎりぎり一杯の高さで収まっている。

「これは、以前ここがワンフロアのパチンコホールだったものを2層に分けて改築しているためで、高ささえあれば全国で1番最初に『D³-BOS』が導入されていたと思いますよ(笑)。」（前出・立谷所長）

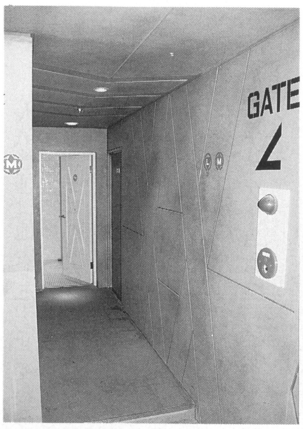
人気機種と最新機種を上手く設置したこのフロアは、落ち着いてゆっくり



▲2Fのメダルゲームフロアはモ
◀ダンで明るいイメージ

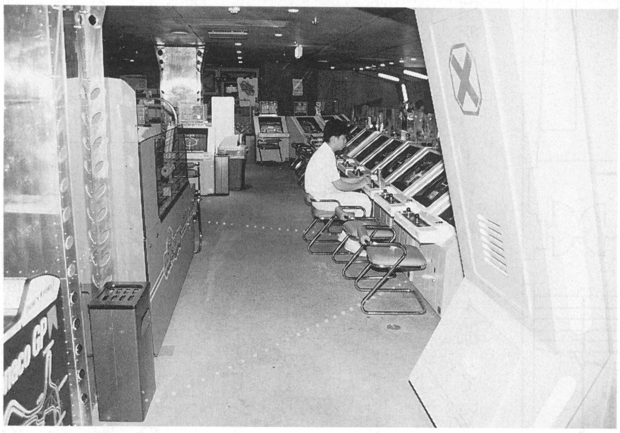
AO営業部関西
第2AOC三条営業所
立谷哲二所長

◀シックな「バーカウンター」



トイレに繋がる通路
も店内と同じ雰囲気▶

▲2Fは特にカップル客が目立つ



所在地

「タイトーインPAZO」
京都市中京区河原町三条下ル大黒町71
TEL.075(211)3774

プレイできるためか、カップルの客が目立つ。

それでも2階の合計インカム額は、1階の約半分だそうだ。広さも設置台数も半分なのだが、他店ではあれだけ売上げに貢献しているメダルゲームがこの状態というのは、やはり1階のインパクト、集客力が強烈だということと、メダルゲームを軌道に乗せるには多少月日を要するためだろう。

2階の隅の別室には7人掛けのカウンターがあり、喫茶スペースになっている。ここの営業時間は4時から0時まで、コーラやコーヒーなどのソフトドリンク（各200円）やピラフやスパゲッティなどの軽食（各400円）を飲食できる。

アダルト向けのロケということもあって、当初はビールなどのアルコール類もメニューに含む予定だったのだが…。

「京都府の条例で、アルコール類の提供は午後10時以降からとなっていまして…。出すとしても僅か2時間ですからあまり意味がないということで、残念ですがソフトドリンクと軽食のみにさせていただいています。」（前出・立谷所長）

数年前までのゲームセンターが何故、非行の温床として荷まれていたのか…。

その答えを考えると、敢えてダウンライトのみにしてまでイメージを優先させた理由は？

これについて、同・立谷所長は次のように語ってくれた。

「確かにひと昔前にはそういった風潮もありましたが、現在は客質も変わり社会的評価も変わりつつあります。また、当社のロケーションはどこの店に行っても同じ外観、同じ内装、同じ機械などと言われてました。言わば、あまりにも明るく健全なイメージに捕らわれ過ぎていたのではないでしょうか。逆に暗くても、ある一線を保てばその健全なイメージも保たれると思います。

場所柄、多少アルコールの入った大学生や新入社員のコンパ帰りと思われるグループはかなりありますが、そう常識外れのことはしませんし、もともと未成年者は少ないですから問題はないと思います。

何よりも、女性のグループ客の来店やカップルのデートコースのひとつとして定着しつつあることが、健全さを物語っているのではないでしょうか。」

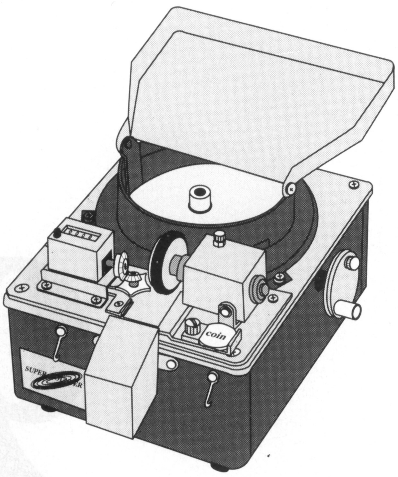
最近の店舗は殆んどが電飾を施したり、自然光を取り入れたりと明るさを全面に打ち出したつくりが多い。同店の一筋横の三条通りに時期を同じくしてオープンした店舗も、このタイプだ。

勿論、明るい店舗や明るいイメージはロケ運営の重要なファクターである、ただ、前述したようにこの周辺は、流行を追って目粉しく店が生まれ変わるトレンドエリアであり、これからも新しいコンセプトのアミューズメントスポットが誕生する可能性が高い、つまり激戦区なのだ。

このようなことを考えた場合、同じような雰囲気の店舗では印象が弱く、差別化にも繋がらない。

同社にとってアンテナショップ的な意味を持ち、ヤングアダルトが好みそうな一風変わった趣向の同店が今後、どのように展開していくのか期待したい。

同店の月間売上げ目標は5000万円。

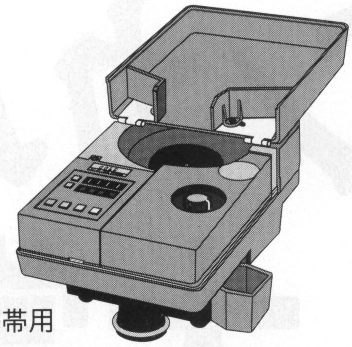


硬貨計算機

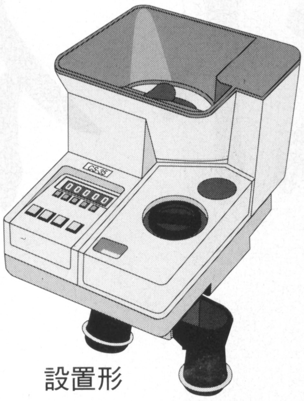
SUPER COIN COUNTER

★ 電動・手動の2ウェイシステム装備
★ 硬貨もメダルも数えるフリーサイズ
★ 持運び便利な小6.3kgの軽量設計

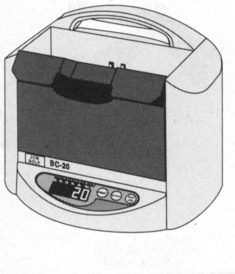
KK 東葉興業 製



携帯用
★ CS-10 (国内6種専用)硬貨計数機
選別-電動-機械計数式
★ CS-20-01 (国内 6種専用)硬貨計数機
★ CS-20-04 (フリーサイズ)硬貨計数機
選別-電動-電光計数式
1から9999まで枚数カット機能



設置形
★ CS-35 硬貨計数機
選別-電動-電光計数式
ホッパー容量 2.000枚
1から9999まで枚数カット機能



★ BC-20 小型紙幣計数機
重さ4.6Kg
持ち運びもラクラク
速くて正確なカウント

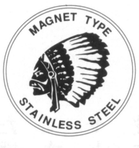
JCM 製

ステンレスメダル
当社オリジナル

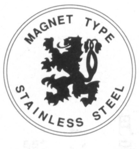
即日発送

真鍮・鉄 メダル
当社オリジナル

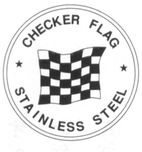
24mm インデアン
ステンレス


MAGNET TYPE
STAINLESS STEEL

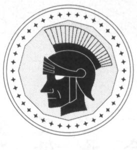
24mm ライオン
ステンレス


MAGNET TYPE
STAINLESS STEEL

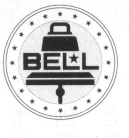
25mm チエッカー
ステンレス


CHECKER FLAG
STAINLESS STEEL

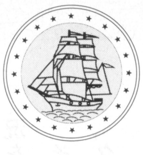
24mm 騎士
真鍮・ニッケルメッキ



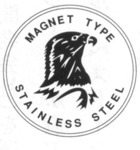
21mm ベル
真鍮・ニッケルメッキ



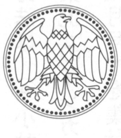
25mm 日本丸
真鍮・ニッケルメッキ



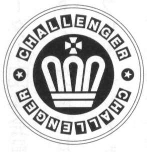
24mm イーグル
ステンレス


MAGNET TYPE
STAINLESS STEEL

21mm ワシ
ステンレス

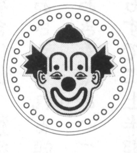


26mm チャレンジャー
ステンレス

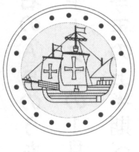

CHALLENGER
CHALLENGER

指定マーク
制作
手書きデザイン OK

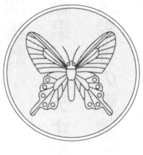
24mm ピエロ
真鍮・ニッケルメッキ



24mm 帆船
鉄・ニッケルメッキ



25mm 蝶
真鍮・金色



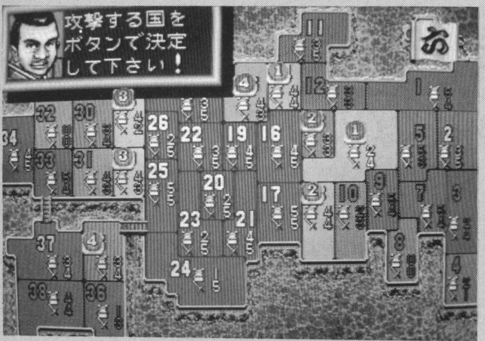
TOYO

株式会社 **東葉興業**
〒272-01 千葉県市川市香取2-12-15

☎ 0473(57)8000
ご注文は FAX 0473(58)7628

'91 ベストインカム大賞

上半期中間集計発表



ビデオゲーム部門第1位

「クイズ殿様の野望」㈱カプコン

コクピット・アップライト部門第1位

「ファイナルラップ２」㈱ナムコ

小誌では昨年度より、各年度に於いてロケーションの活性化に最も貢献した機種(開発会社)を選定・表彰する、「オペレーターが選ぶ・月刊コインジャーナル・ベストインカム大賞」を創設致しました。

選考方法は、Ⓐ小誌収集「ロケーション別業況」のインカム順位データ(1月号～12月号)を集計、Ⓑ各都道府県オペレーター団体会員を対象としたアンケートデータ(11月～12月)を集計、ⒶⒷのフルポイントを各1000ポイントとし、その合計ポイントにより順位を決定するものです。

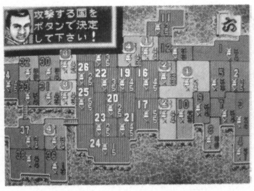
(各機種のオペレーション業界全体に対する貢献度を優先しているため、インカムの高い機種でも、設置店数が少ない場合には、獲得ポイントは総じて低くおさえられる傾向にあることをご承知おきください)

今年もすでに上半期を終え、今月号では、右のⒶⒷのうち、Ⓐ(小誌・月別収集データ)の1月号～6月号をもとに、今年の上半期ベストインカム状況を中間集計。

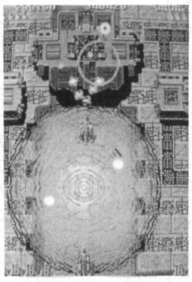
その結果、ビデオゲーム部門では、「クイズ殿様の野望」(カプコン)、コクピット・アップライト部門ではファイナルラップ２(ナムコ)が獲得ポイント第1位となった。

上半期集計総合順位

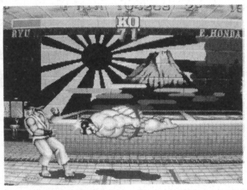
ビデオゲーム部門


攻撃する国をボタンで決定して下さい！

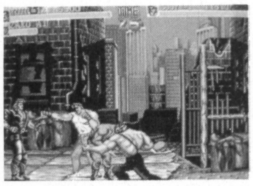
1 クイズ殿様の野望
カプコン



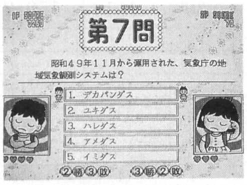
2 雷　電
セイブ開発



3 ストリートファイターⅡ
カプコン



4 ファイナルファイト
カプコン



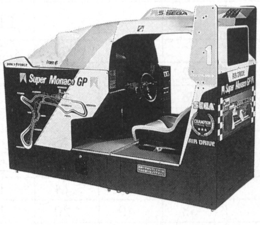
昭和49年11月から運用された、気象庁の地域気象観測システムは？
1. デカパンダス
2. ユキダス
3. ハレダス
4. アメダス
5. イミダス

5 クイズ宿題をわすれました
セガ・エンタープライゼス

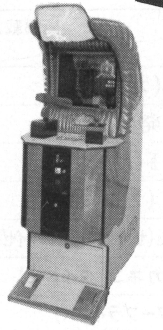
コクピット・アップライト部門

1 ファイラルラップ2
ナムコ

2 GPライダー
セガ・エンタープライゼス



3 スーパーモナコGP
セガ・エンタープライゼス



4 スペースガン
タイトー

5 ラッドモビール
セガ・エンタープライゼス

ビデオゲーム部門

パズルゲームにかわりクイズゲームが台頭!!

今年上半期の「ビデオゲーム部門」には大異変が生じた。ひと言でいえば「パズルゲームの低落と、それに変わるクイズゲームの台頭」だ。

まず、パズルゲームの動向だが、'88年末に登場の**テトリス**（セガ社）の大ヒットを背景に、昨年はパズルゲームが各社より多彩にリリースされた。

中でも、テトリスの後継者として**コラムス**（セガ社）、**コラムスⅡ**（同）が登場、どこまで持続するかが注目されたものだが、この上半期、特に後半になって息切れ。コラムスが7位、テトリスが8位、コラムスIIが15位に後退となった。

これらと入れ変わる形で大躍進したのがクイズゲームだ。これも昨年、多彩に展開され、今年の動向が注目されたものだが、**クイズ殿様の野望**（カプコン）が3月号からの登場で、上半期首位の座を奪った。更に、4月号より登場の**クイズ宿題をわすれました**（セガ社）が5位、5月号で登場の**ゆうゆのクイズでGO!GO!**（タイトー）が14位につけた。

しかし、殿様にしろ宿題にしろ、瞬発力は高いのだが、持続力がどうなのかが問題。クイズゲームの宿命ともいえるかもしれないが、年間でのベストインカム機としてどこまでくい込むか下半期に注目しよう。

'90下半期～'91上半期「雷電」が変則年間第1位に!!

もうひとつ、特筆すべきことがある。**雷電**（セイブ開発）だ。

昨年は7月号から登場。8月号でベスト3位に入り、下半期のみの得点にもかかわらず、年間総合で4位にくい込んだものだが、今年に入っても好インカムを持続し、2位につけた。さすがに4月号以降は6位、9位、8位と息切れが見られるが、昨年下半期～今年上半期の1年間でみると、堂々の首位。健闘を誉えたい。

ストリートファイターⅡ、ウルトラマンの下半期に注目!!

さて、下半期へ向けての期待機だが、4月号より登場の**ストリートファイターⅡ**（カプコン）は、昨年、大賞の栄誉に輝いた同社の**ファイナルファイト**に続く期待機だ。ファイナルファイトはなお4位にくい込んだが、今後はストリートファイターIIに順次、その席を

「ロケーション別業況」(機種別売上調査)'91上半期中間集計 ('91.1月号～6月号)

①「月刊コインジャーナル」'91の1月号より6月号「ロケーション別業況」(機種別売上調査) データより集計したものです。
② 各データは、原則として毎月10日現在を基準としています。従って、例えば4月号は3月10日現在のデータとなり、全体としては'90年12月～'91年5月上旬データの集計となっています。
③ 1月は120点満点を200点満点に換算。2月は150点満点を200点満点に換算。獲得ポイントは総得点(1200点満点)を1000ポイント満点に換算したものです。
④ このデータでは、調査対象ロケで11位以下の機種と共に、未設置・非設置機種の得点は「0」となります。従って、合計得点は設置・非設置を含め、関係ロケ全域を対象とした貢献ポイントとご理解ください。

【ビデオゲーム部門】

機種名(開発会社)＼掲載月号	1月	2月	3月	4月	5月	6月	総得点	獲得ポイント
①クイズ殿様の野望(カプコン)			144	168	130	72	514	428.3
②雷　電(セイブ開発)	118	99	109	58	43	60	487	405.8
③ストリートファイターⅡ(カプコン)				54	197	188	439	365.8
④ファイナルファイト(カプコン)	40	117	112	60	45	32	406	338.3
⑤クイズ宿題をわすれました(セガ・エンタープライゼス)				142	114	61	317	264.2
⑥ギャルズパニック(カネコ/タイトー)	62	89	89	17	4		261	217.5
⑦コラムス(セガ・エンタープライゼス)	65	57	30	38	32	13	235	195.8
⑧テトリス(セガ・エンタープライゼス)	62	39	51	45	11	17	225	187.5
⑨ウルトラマン(バンプレスト)					59	140	199	165.8
⑩出たな!!ツインビー(コナミ)				112	49	30	191	159.2
⑪LD麻雀マリンブルーの瞳(日本物産)		12	64	52	43	13	184	153.3
⑫麻雀スーパー㊮版(ユウガ)	62	49	34	2	7	17	171	142.5
⑬ダブルドラゴン3(テクノスジャパン)	108	40	17				165	137.5
⑭ゆうゆのクイズでGO!GO!(タイトー)					98	66	164	136.7
⑮パンクショット(コナミ)	25	77	40	6	2		150	125.0
⑮コラムスⅡ(セガ・エンタープライゼス)	52	25	46	27			150	125.0
⑰ピットファイター(アタリ/コナミ)	85	29	14	13	3	1	145	120.8
⑱麻雀ギャルの一番しぼり(日本物産)	53	49	20	10	4	7	143	119.2
⑲ハットトリックヒーロー(タイトー)					48	62	110	91.7
⑳ルナーク(タイトー)				60	37	5	102	85.0

譲っていきそうだ。

また、5月号で登場の**ウルトラマン**(バンプレスト)が、2ヵ月間の得点に9位につける健闘。好インカムをどこまで持続するか、今後の展開を注目したい。

この他、**ギャルズパニック**(金子製作所/タイトー)、**ダブルドラゴン3**(テクノスジャパン)、**パンクショット**(コナミ)、**ピットファイター**(アタリ)、**ハットトリックヒーロー**(タイトー)が、昨年末から今年初頭にかけて健闘したが、もう一歩持続力に欠けた。

出たな!!ツインビー(コナミ)、**ルナーク**(タイトー)も瞬発力の割りには持続性がなく、むしろ、**ハットトリックヒーロー**(タイトー)の方に強みが感じられる。

麻雀ゲームはそこそこ健闘してはいるが、総合でベストテンに入る持続性を持つ機種はなかった。

【コクピット/アップライト部門】

機種名(開発会社)＼掲載月号	1月	2月	3月	4月	5月	6月	総得点	獲得ポイント
①ファイナルラップ2(ナムコ)	147	183	137	152	156	167	942	785.0
②GPライダー(セガ・エンタープライゼス)	122	89	108	102	48	87	556	463.3
③スーパーモナコ(セガ・エンタープライゼス)	98	93	99	80	91	75	533	444.2
④スペースガン(タイトー)	115	79	84	65	35	41	419	349.2
⑤ラッドモビール(セガ・エンタープライゼス)				82	132	118	332	276.7
⑥G-L.O.C(セガ・エンタープライゼス)	50	39	61	73	39	27	289	240.8
⑦シスコヒート(ジャレコ)	55	53	22	56	39	21	246	205.0
⑧ソニックブラストマン(タイトー)				36	45	74	155	129.2
⑨ビーストバスターズ(エス・エヌ・ケイ)	23	41	46		16	15	141	117.5
⑩スティールガンナー(ナムコ)					60	65	125	104.2

コクピット・アップライト部門

ファイナルラップ2が独走!!

昨年度の「ベストインカム大賞」・「コックピット/アップライト部門」では、'87年末に発売された「**ファイナルラップ**」(ナムコ)が、3年連続の首位という大偉業を達成した。

しかも、昨年後半には新たに**ファイナルラップ2**を投入。8月号以降は今日に到るまで首位を独走。獲得ポイント785は、他を全くよせつけない。また、年内には**ファイナルラップ3**の投入が準備されており、バージョンアップによってではあるが、更に記録を伸ばしそうだ。

さて、これに続く機種だが、昨年12月号でいきなり2位につけた**GPライダー**(セガ社)が、上半期の2位をキープ。更に、3位は小差で**スーパーモナコGP**(セガ社)。特にスーパーモナコは、一昨年7月号以降連続7ヵ月にわたって首位をキープして以後も常に2～3位にある。健闘を称えたい。

ラッドモビールの今後に注目!!

ドライブシミュレーションでは、セガ社の**ラッドモビール**が5位、昨春より活躍の**G-L.O.C**が6位につけ、べ

ビデオゲーム部門

'91 5月号	得点
①ストリートファイターⅡ（カプコン）	197
②クイズ殿様の野望（カプコン）	130
③クイズ宿題をわすれました（セガ・エンタープライゼス）	114
④ゆうゆのクイズでGO！GO！（タイトー）	98
⑤ウルトラマン（バンプレスト）	59
⑥出たな‼ツインビー（コナミ）	49
⑦ハットトリックヒーロー（タイトー）	48
⑧ファイナルファイト（カプコン）	45
⑨雷電（セイブ開発）	43
⑨LD麻雀 マリンブルーの瞳（日本物産）	43

'91 3月号	得点
①クイズ殿様の野望（カプコン）	144
②ファイナルファイト（カプコン）	112
③雷電（セイブ開発）	109
④ギャルズパニック（金子製作所/タイトー）	89
⑤LD麻雀 マリンブルーの瞳（日本物産）	64
⑥ブラッドブラザーズ（TAD/テクモ）	54
⑦テトリス（セガ・エンタープライゼス）	51
⑧コラムスⅡ（セガ・エンタープライゼス）	46
⑨リーグボウリング（エス・エヌ・ケイ）	44
⑩パンクショット（コナミ）	40

'91 1月号	得点
①雷電（セイブ開発）	118
②ダブルドラゴン3（テクモ）	108
③ピットファイター（アタリ/コナミ）	85
④U.S.ネイビー（カプコン）	77
⑤コラムス（セガ・エンタープライゼス）	65
⑥テトリス（セガ・エンタープライゼス）	62
⑥ギャルズパニック（金子製作所/タイトー）	62
⑥麻雀スーパー(禁)版（ユウガ）	62
⑨AV麻雀6ギャルの一番しぼり（日本物産）	53
⑩コラムスⅡ（セガ・エンタープライゼス）	52

'91 6月号	得点
①ストリートファイターⅡ（カプコン）	188
②ウルトラマン（バンプレスト）	140
③スーパーバレー'91（ビデオシステム）	85
④クイズ殿様の欲望（カプコン）	72
⑤ゆうゆのクイズでGO！GO！（タイトー）	66
⑥ハットトリックヒーロー（タイトー）	62
⑦クイズ宿題をわすれました（セガ・エンタープライゼス）	61
⑧雷電（セイブ開発）	60
⑨LD麻雀 マリンブルーの瞳2（日本物産）	50
⑩ファイナルファイト（カプコン）	32

'91 4月号	得点
①クイズ殿様の野望（カプコン）	168
②クイズ宿題をわすれました（セガ・エンタープライゼス）	142
③出たな‼ツインビー（コナミ）	112
④ルナーク（タイトー）	60
④ファイナルファイト（カプコン）	60
⑥雷電（セイブ開発）	58
⑦ストリートファイターⅡ（カプコン）	54
⑧LD麻雀 マリンブルーの瞳（日本物産）	52
⑨テトリス（セガ・エンタープライゼス）	45
⑩キング・オブ・ザ・モンスターズ（エス・エヌ・ケイ）	40

'91 2月号	得点
①ファイナルファイト（カプコン）	117
②雷電（セイブ開発）	99
③ギャルズパニック（金子製作所/タイトー）	89
④パンクショット（コナミ）	77
⑤ドラゴンセイバー（ナムコ）	73
⑥コラムス（セガ・エンタープライゼス）	57
⑦麻雀スーパー(禁)版（ユウガ）	49
⑦AV麻雀6ギャルの一番しぼり（日本物産）	49
⑨リーグボウリング（ネオ・ジオ）（エス・エヌ・ケイ）	45
⑨パウンドフォーパウンド（アイレム）	45

コクピット/アップライト部門

'91 5月号	得点
①ファイナルラップ2（ナムコ）	156
②ラッドモビール（セガ・エンタープライゼス）	132
③スーパーモナコGP（セガ・エンタープライゼス）	91
④スティールガンナー（ナムコ）	60
⑤GPライダー（セガ・エンタープライゼス）	48

'91 3月号	得点
①ファイナルラップ2（ナムコ）	137
②GPライダー（セガ・エンタープライゼス）	108
③スーパーモナコGP（セガ・エンタープライゼス）	99
④スペースガン（タイトー）	84
⑤G-L.O.C.（セガ・エンタープライゼス）	61

'91 1月号	得点
①ファイナルラップ2（ナムコ）	147
②GPライダー（セガ・エンタープライゼス）	122
③スペースガン（タイトー）	115
④スーパーモナコGP（セガ・エンタープライゼス）	98
⑤コズモギャングズ（ナムコ）	68

'91 6月号	得点
①ファイナルラップ2（ナムコ）	167
②ラッドモビール（セガ・エンタープライゼス）	118
③GPライダー（セガ・エンタープライゼス）	87
④スーパーモナコGP（セガ・エンタープライゼス）	75
⑤ソニックブラストマン（タイトー）	74

'91 4月号	得点
①ファイナルラップ2（ナムコ）	152
②GPライダー（セガ・エンタープライゼス）	102
③ラッドモビール（セガ・エンタープライゼス）	82
④スーパーモナコGP（セガ・エンタープライゼス）	80
⑤G-L.O.C.（セガ・エンタープライゼス）	73

'91 2月号	得点
①ファイナルラップ2（ナムコ）	183
②スーパーモナコGP（セガ・エンタープライゼス）	93
③GPライダー（セガ・エンタープライゼス）	89
④スペースガン（タイトー）	79
⑤レーザーゴースト（セガ・エンタープライゼス）	65

スト10に4機種も名を連ね、総合力で圧倒的に強く、他では**シスコヒート**（ジャレコ）が健闘し、7位にくい込んだ。

今後の注目は、4月号よりの登場で5位に入ったラッドモビール。年間では2、3位に上昇するパワーを秘めている。

ガンゲームではスペースガンが首位‼

ドライブシミュレーション優位の中で、昨年3～5月号は首位に立ち、年間3位と大健闘したのが、ガンゲームの**ビーストバスターズ**（エス・エヌ・ケイ）だ。さすがに9位と後退したが、昨秋以来の各社ガンゲーム競作を呼ぶパイロットとして果した役割は大きい。

この競作の中で一歩抜け出したのが**スペースガン**（タイトー）で、堂々の4位につけた他、**スティールガンナー**（ナムコ）が5月号の登場で10位にくい込んだ。今後が楽しみだ。

更に、異色は店頭機として活躍中の**ソニックブラストマン**（タイトー）。4月号からの登場で8位につけた。

今年の興味は2、3位争いということになりそうだが、下半期の各社の展開を期待をもって見守りたい。

◆

「'91ベストインカム大賞」は、下半期を含めた小誌インカム順位と年末の読者アンケートを総合して決定します。

機械あそびのコスモス

II-2

野田齋

先月号では、西村清和の『遊びの現象学』のなかから主に「いないいないばあ」の考案をとりあげて紹介し、それに即しながら遊びとは何かを考えてみた。念のために繰返すと、遊びを構造化する基本的な原理は、遊び手と遊び相手が共有された期待の実現にむかってたがいに同調しつつとりかわす、往きつ戻りつあてどない自在な往還運動、かれの命名にしたがうなら「遊動」であった。遊「動」とはいうものの、それはかならずしも物理的な運動を意味しているわけではない。スポーツにおける技の応酬のような物理的な運動はとうぜん含まれるにしても、「いないいないばあ」で母親と幼児がじっさいに見せた笑顔や身ぶりや声のやりとりのように、非物理的な運動も想定している。かんじんなのは遊び手と遊び相手のあいだに、たとえば緊迫した好ゲーム、たとえばふたたび顔を見合わせて笑いをかわすといった期待が共有され、その実現にむかってたがいのふるまいを同調させているかどうかである。極端に言えば、「しりとり」のようなことば遊び、ことばの応酬も遊動をつくりだすのだということに留意しておこう。なお、そのような運動を可能ならしめる余地を力学的な意味で用いる〝遊び〟との類比から「遊隙」、遊動をじっさいにつくりだす遊び手と遊び相手の関係を「遊戯関係」と呼び、遊動とならんで、遊びを説明する重要な概念としている。

ここでいう遊隙もまた、遊動が物理的なものにかぎらない以上、空間的であるとはかぎらず、時間的な余裕を指しているばあいもあるのであって、遊びが成立する（論理的な）場と考えた方がわかりやすいかもしれない。また遊戯関係とは、ともに遊動に担われることによって出来した遊ぶと同時に遊ばれてもいる、遊び手と遊び相手のいずれが行為の主体とも客体とも定めがたい中動相的なありかた、つまり、日常の諸々の企てにおいてつねに主体として事態のイニシアティブをとらされる重荷からたがいに解放たれている状態、遊びの楽しさ面白さを窮極的に規定している関係のありかたを意味していた。だから、遊びとは何かとあらためて問われれば、それはふつう常識的に考えられている自己目的的で無償の行為ではなく、遊動の生成をめざす行為だと答えるべきである。自己目的的で無償の行為としか映らないのは、私たちの想像力が、なにかある目的を未来において実現するためにあれこれのことを現在なしているという、企ての因果連関でしか人間の営みを考量でき

ないからである。

　それにしても、遊び手と遊び相手がともに主体としてふるまうのではないとしたら、遊びはいつどのようにして始まり、またいつどのようにして終るのだろうか。かれは「興味が縛りつけたものを、倦怠によって解き得る」というポール・ヴァレリーの遊びの定義からもう一歩踏みこんで、遊びは「偶然にはじまり倦怠のうちに終る」と断言する。そして偶然の内実は何かある誘いに応じて遊びに参加することである。それは他人からの呼びかけであってもよいし、玩具がそれ自体の魅力で誘いかけてくるのであってもよい。あるいは、たまたまズボンのポケットに突っこんだ手が小銭にふれ、その感触にそそのかされて、知らず知らずのうちに掌で弄んでいた経験が誰にでもあるように、誘いかけはどこからやって来てもかまわない。要はそのとき人間の心に、それに同調するしなやかさがあれば足りるのである。こう考えると、私たちは、機械あそびが成立するほんの一歩手前まで進んできたことに気がつく。

　のこされた問題は、はたして遊隙・遊動・遊戯関係という三つのキーワードで、人間同士の遊びにとどまらず、人間と物との遊びをじっさいの過程に即して説明し得るかどうかである。それができれば、機械あそびもまた遊びの本質に照らして正真正銘の遊びだと判断してよい。なぜなら玩具は人間に遊びをそそのかすべくあらかじめ仕組まれたものであり、機械――実用目的のものでさえ――も人間となんらかの応答関係をむすんでいるからには同調の運動をとりやすく、一般のモノよりはるかに人間を遊びへ引きこむ魅力に富んでいると考えられ、したがって、一般のモノで検証されたことがらは玩具と機械にもあてはまり、そしてその逆は真ではないからである。というわけで、玩具でもなければ機械でもないただのモノを例にとって、遊びが生成する様子を眺めてみよう。

　幼い子どもが少し脚のゆるんだ椅子を馬に見立てて「馬乗ごっこ」に打興じているさまを、誰でも一度や二度は目にしたことがあるはずだ。このばあい子どもにとって本質的なのは、椅子の恰好が馬に似ていることではなく、かれの身体と椅子とのあいだに生じた独特なふれあいである。なにかの拍子で椅子にまたがった子どもに、身体を受けとめられただけではない異質の感触、ある揺らぎが伝えられ、それがかれに椅子を揺さぶる動きをそそのかす。いっぽう椅子は椅子で、脚がゆるんでいるがゆえに子どもの動きによりよく同調し、みずからの揺らぎを子どもの身体に返して寄こす。これがなぜ「馬乗ごっこ」になるかというと、双方の同調した運動が子どもの頭のなかにある乗馬のイメージを呼びさますからである。それに触発されて、かれは、たとえば「パカパカ」といった掛声をかけるなどして、みずからの動きをイメージの方に近づけてゆくのだと思われる。だから〝椅子を馬に見立てて〟と書いてしまったけれど、ほんとうのところこれはあまり正確とは言えない。椅子との同調しあった運動を乗馬のイメージに合わせてととのえているのだというべきだろう。それを第三者である大人が観察していて、「馬乗ごっこ」の名称を客観的にもあたえたというのがおそらく真相に近い。

　これがもし脚のしっかりした椅子だったら「馬乗ごっこ」のような遊びは、まったく生じなかつたとは言えないにしても、生じる確率ははるかに低かっただろう。またもしたとえ脚のゆるんだ椅子であっても、それに同調する心のしなやかさを失った大人が相手なら遊びは生じなかったにちがいない。椅子とはそこに腰かけるものであるという一義的な意味に呪縛され、かれの身体は一分の隙もなく椅子によって受けとめられていたと推定される。椅子と子どもの身体のあいだに運動の自由をあたえる余地――このばあい脚のゆるみに起因するのであるが――遊隙が生じたために、双方の同調した往還運動つまり遊動が起こり、両者は相手を揺さぶりみずからもまた揺さぶられるという遊戯関係をとりむすんだ。こうして人間とただのモノとのあいだでも、まぎれもなく遊びが構造化されるわけである。しかし注意しなければならないのは、やがて子どもが「馬乗ごっこ」に飽きたとき、この椅子も見捨てられてただのモノにかえるということである。これをやや強引に敷衍するなら、むろん程度の差はあるにせよ、すべてのモノは玩具になり得る。逆に言えば、常識的に玩具と見られているものも、非実用的で玩具に類すると見られている機械も、人間と遊戯関係をむすばないかぎり、ただのモノにすぎないということである。ここから玩具を、一般に玩具と認められているもののたんなる総和としたり、これまで不用意につかってきた、人間を遊びにそそのかすべくあらかじめ仕組まれたものという規定を捨てて、モノが玩具性を帯びることの意味が問われるべきである。

●

　遊びの本質から、一人あそびを可能にする条件としての玩具の本質へ、論理のすじみちとして、それはそれでよいのだが、この問題にこだわる理由がじつはもうひとつある。遊び手と遊び相手、遊戯関係という観点から見れば、人間対人間または人間対物、あるいは個人対個人、集団対集団、個人対集団。行動様式から見ればゲーム、スポーツ、賭、ごっこ等々というより、一巻の辞書をもってしてもなお掬いきれないほど広汎多岐にわたり、そこに共通したある何かを見出すのが困難な遊びという現象を、原理的に説明するうえで――紙幅の関係でここではほとんど紹介できなかったが――西村の理論はさしあたってかなり有効だと思われる。ただ残念なことに、かれはそれを充分な範囲にひろげて適用していない。たとえば、映画・演劇や絵を観、音楽を聞くという行為を伝統的な考えかたによって「鑑賞」と規定して遊びの世界から切りはなしており、したがって五月号に書いたような、オーディオやビデオ、テレビで音楽や映像を享受するのも遊びだとする本稿とは正反対の立場に立っている。それらが遊びであるという筆者の考えは、すでにそのさい述べておいたが、それはしばらく措くとしても、かれの玩具の存在論をすなおに受けとるなら、それらの機器もまた玩具であるという結論にみちびかざるを得ない。そこに留意しつつ、もう少しかれの分析に付合うことにする。

　さて玩具というものは、遊びを実現する手段としての道具と理解すべきではない。そもそも玩具と道具はその存在性格を根本的に異にしている。それを明らかにするため、西村は、ハイデガー哲学の重要なキーワードである「道具連関」に依拠しながら、道具との対比において玩具の存在性格を闡明しようとする。

　まず手頃なところで大工道具を頭のなかに思い描いてみよう。それらはたんに目の前において観察される対象でもなければ崇拝の対象でもなく、なによりも手もとに引きよせられて用いられる「手もと存在」である。さらにひとつひとつの道具について見れば、ハンマーがノミを打ち、ノミは木を刳る、あるいはまたノコギリが木を伐り、カンナはそれを削るという具合にたがいの意味・機能を指示しあう道具的意味連関のなかにあって、しかるべきときにしかるべきところへ赴かせられる「適在性」なる性格も持っている。言易えれば、道具的意味連関のなかで、一個のハンマーならハンマーははじめて他の道具から区別され、それ自体の有用性を主張することができるのである。またひとつひとつの道具は、それが人間の手に密着して用いられ、固有の意味・機能をはたすため、おのずからきわだった固有の形をとるにいたる。だから人間はそれらの道具から、一義的に指示された有用性や意味・機能とそれに対応する正しい使いかたを読みとり、なんらかの目的を実現する手段として用いるのだ。したがって、「道具をもちいるふるまいとは、行為主体であるわたしが、そのつどひとつの目的を、予見と予握、算定としての未来への展望のもとにねらいつつ、さまざまな道具とこれをもつ手の動きとを、全体的機能連関が指示する適在性や有用性のシンタックスに準拠して、統御し組織だてることである。」たとえ大工道具を使って棚を拵えるといったささやかな目的であったとしても、その実現をめざす行為はやはり企てであるにはちがいなく、そうである以上、それは目標へ向かって一直線の最短距離をとる。幅九〇センチの棚を拵えるのに、わざわざ幅一一〇センチに板を截りそろえ、そのうえで余分な二〇センチを截りおとすような手間はかけないのである。企ての一義的＝一方位的展望のもとでは、道具は、誤って用いられることも、恣意的に弄ばれることもゆるされていない。

　これに対して玩具――より本来的な呼びかたである「おもちゃ」で考えた方がすっきりするかもしれないが――は、道具のように目的を実現する手段として、手に密着して用いられるわけではない。なにかある偶然によって手にふれられたとしても、遊びが生じるにはむしろ、手とのあいだに運動を可能ならしめる遊隙、このばあいは空間的な文字どおりの隙間が必要である。かりにボール遊びを考えてみよう。壁に向かってひとりでキャッチボールをするにせよ、まりつきにせよ、ただ所在なくボールを弄んでいるにせよ、ボールと手のあいだに生じた隙間で、ボールの弾性に手の弾性が同調していると見るべきである。ボールは多様なしかたではずみ、決して一義的な行動を指示しないし、人間の手もそれに応じて多様なふるまいを見せる。ボールは手もとに引きよせられて手の統御のもとにあるのではなく、手にふれ、手に即してある。このような「ふれあいの場においてはじめて、遊びの『運動は、遊びの対象（たとえばボール）に即して (an) 生じ、あるいは、遊び相手へ

とさしむけられる』。遊び手は、自分にさしむけられた、この多様で予見不可能な運動に、みずからも、しなやかな弾性によって応じ、こうして両者はパトス的な『相即（aneinander）』の関係に立つ。玩具の玩具性とは、遊びの隙、遊びの場所を遊び手に提供し、そこで、あるいはそれに即して、遊び関係が、遊動の同調の輪がひとつにむすばれるように遊び手をそそのかす、いわば『相即性』とでもいうべき存在性格にある。」

さらにもう少し立入って考えると、ひとつひとつの道具は一連の機能連関のなかで、そのつど暫定的な中間者として、つねに自身と現在の場をこえて、きたるべき未来の可能性を指示していることがわかる。棚を拵えるという目的へ向かう途上にあって、いままさにノコギリで板を截っているにしても、その行為自体は主題的関心事ではなく、手は板を截るノコギリの現在にとどまりはしない。ノコギリを持つ手はすみやかに、カンナに、あるいはハンマーに持ちかえられるだろう。企ての立場にある主体のありかたが、自分自身の可能性を未来へひらいていくことであり、したがって現在という時間が未来の優位性のもとに了解されるならば、企てを実現する手段としての道具のありかたも、可能性と未来性にあると言わねばならない。いっぽう玩具は、それが意図して手に持たれたわけではなく、偶然に手にふれたものであるからには、そもそも未来に実現すべき目的など持たず、未来につなげるべく他の玩具に持ちかえられるはずもない。ノコギリで板を截った手が、その板を削ろうとしてカンナに持ちかえられるのは必然だが、ボールを弄んでいた手が突然コマに持ちかえる必然性はないのである。ボールはひたすら自己の弾性に即して、手とのあいだの遊隙にはずみつづけ、現在にとどまる。こうして、道具のまずもって手の統御のもとにある手もと存在・適在性に対して、玩具はつねに手に即してある相即性、運動における一義性に対して多義性、時間の相のもとでの未来性に対する現在性というふうに、その存在性格は理解されねばならない。

●

ここまでは西村の理論をなぞってきたわけだが、前にもふれたようにかれは映像や音楽、美術作品の享受を鑑賞として遊びから切りはなしており、機械を通じてそれらを享受する行為を遊びだとする本稿と立場を異にする。都合のよいところだけ切取って、あとは知らぬふりを決めこむのも後めたいから、玩具と道具の存在性格の相違を念頭において、五月号で第二類型に分類した映像や音楽などエンタテインメントを提供する機械が、はたしてそのいずれに該当するかあらためて検討しよう。

これらの機械が人間の手に密着して用いられる手もと存在として、またなんらかの機能連関の指示するところにしたがってしかるべき場所へ赴かせられる適在性という性格で理解するには無理がある。逆に、機械が提供する映像や音楽が感覚に即してあり、感覚と同調しあうという方が妥当であろう。運動の観点から一義的か多義的と問われれば、音楽を聞き映像を観る行為を一義的に指示していると反論されそうだが、その享受のしかたは人それぞれに位相がことなり、また同一人物が同一の音楽なり映像を享受するとしても、視覚や聴覚が毎回おなじように同調するとは考えられず、多義的と答える他ない。さらに時間相から見たばあい、これら機械の玩具性は決定的である。五月号と重複するけれど、音楽や映像を享受する行為は、機械から送られてくる波動に感覚を同調させ、そうすることによって生じた遊動に担われた現在にとどまろうとするありかたであって、過去とも未来とも切れている。前に見てきた大工道具が全体的な機能連関のなかではつねに暫定的な中間者であって、できるかぎりすみやかに持ちかえられねばならず、しかもそのつど果す役割が将来実現される目的に従属していたのとは対蹠的と言わなければならない。というわけで西村の玩具の存在論にしたがったとしても、オーディオやビデオやテレビで音楽や映像を楽しむのはやはり遊びなのである。

だとしたら、それらの機械の向こう側で起こっている事態、演劇や演奏などを直接に享受する行為、ふつう鑑賞と呼ばれているものも遊びだろうか。それは、私見によれば、美術品などもふくめ、多少とも「芸術性」を認められた作品を前にしたときに起こる感覚の遊びの別称である。（芸術）作品に対するいささかの——たいした根拠のない——敬意が、それを享受するさい、これは鑑賞であるというメタ・コミュニケーション的了解を要請するのである。そうした混同が生じるのは、鑑賞が原初的な形で批評行為をふくんでいるという思いこみがあるからだろうが、それはなにも（芸術）作品の享受にかぎったことではない。私たち自身が草野球に興じているさまでも想像してみようか。「これは遊びである」というメ

タ・コミュニケーション的了解のもとにゲームに熱中していても、口に出すかどうかは別にして、ゲーム全体の流れや自他のひとつひとつのプレーについて、私たちはそのつど批評を行っているはずである。またプロ野球を観戦しているとき、誰でも、自分自身の感受性と能力・経験をたよりに、多かれ少かれ頭のなかでは批評めいたことをしているはずだが、これを鑑賞とは呼ばない。端的に遊びなのである。むろん（芸術）作品に対する公的に認められた批評はあるし、プロ野球の批評すら存在する。しかし、それらの批評が職業として成立し得るということは、一部の遊びがプロとして成立し得るのと同じで、鑑賞を遊びから隔離する理由にはならないのである。

　とはいえこうした遊びの規定は、いたずらに対象を広げるだけで、筆者もまた「対象に魅惑されるあまり、つい、すべてのものに、そしていたるところに遊びを見いだしてしまう」古典的な罠に嵌ったのではないかという疑念を生むかもしれない。けれど、人間が本性上つねになにごとか態度せずには生きていけないものであり、遊びが他の何ものかに還元不可能な基本的態度の一つであるなら、日常の生活において、遊びというありかたをとる瞬間は決して少くないと思われる。人間の生が企ての行為に満たされているように見え、またそれがまっとうな生きかただと賞揚されるのは、原因と結果、目的と手段といった企ての因果連関によってしか、ものごとを考えられなくなっているからである。もっと言えば、日頃つかっていることばですら、企ての因果連関に沿って形成されてきたと考えられ、ために、企ての系列に属することしか思考の圏内にとらえられない、あるいは、企ての系列に強引に引きずりこむことによってしかとらえられないのである。遊びを考えることの難しさは、じつは、現象の数かぎりない厖大さ、周辺部が企てと交錯する曖昧さなどにあるのではなく、それを正確に射抜く文法と語彙が欠けているからである。しかしこの問題は本稿の主題からはずれるし、まして筆者の手に負える代物でもない。

注釈

1　六月号の脚注参照。

2　たとえば「柱と梁のあいだには遊びがある」などの用法。くわしくは六月号の本文参照。

3　（Martin Heidegger　一八八九—一九七六年）　ドイツの哲学者。大まかにいって近代哲学は、主観と客観（あるいは認識と対象）の存在を前提にした二元論を枠組としているが、客観は主観によってとらえられるとしても、それはあくまでも主観の裡にむすばれた客観の像にすぎず、真の客観と一致しているかどうかまで確める能力は、主観そのものは持っていないという根本的な難問をかかえている。だとするなら、あえて独我論的主観の立場から出発し、その内側だけで、世界と自然の事物と他者の実在に対する不可疑性が生じる根拠をもとめれば、この難問が解けるのではないかと考えたのがフッサールであり、その所産が現象学であった。かれの弟子だったハイデガーも同じ立場に立つが、主観—客観の二元的図式を、人間存在—事物存在と読みかえ、そもそも「存在」とは何であるかを問うという形で自己の哲学を築いていった。主著『存在と時間』。

4　ハイデガーは人間の存在を規定する原理を慮（関心、気遣などとも訳される）、事物存在を規定する原理を道具連関としている。慮とは人間がさまざまなレベルで世界に向けている関心や欲求であり、それによって対象一般を秩序づける力と理解される。いっぽう事物存在は——前項で説明したようにフッサールとハイデガーは独我論的主観から出発するわけだから——それが客観的にあるがままにあらわれるわけではなく、人間の慮に応じてはじめてあらわれることができる。だから事物存在つまり諸対象は、人間の生の局面〳〵に対応して、なんらかの目的のために用いられる道具連関と規定されるわけである。

5　西村清和『遊びの現象学』（勁草書房）

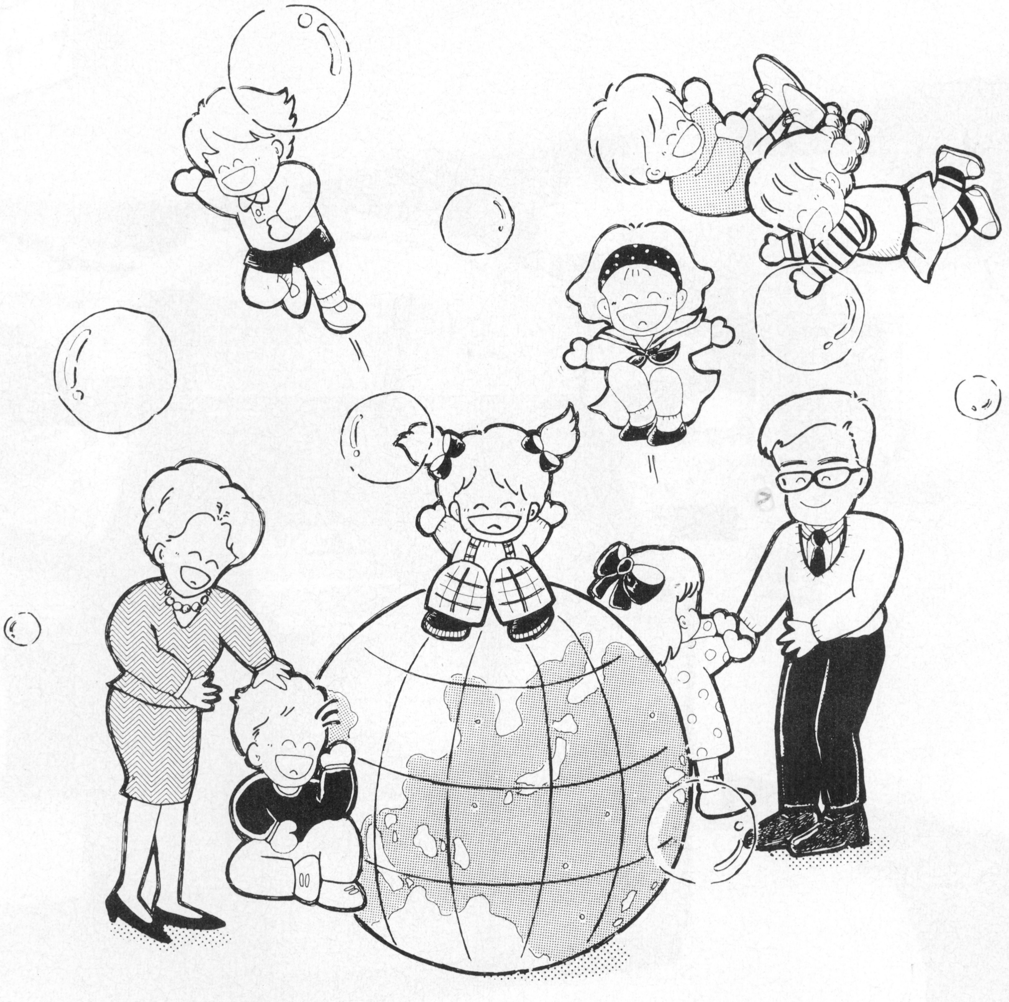
6　前掲書

7　ジャック・アンリオ『遊び』（佐藤信夫訳　白水社）。なお引用部分は正確には、「遊びの存在とその本性についての調査研究はかならず二種類の誘惑にさらされる。その第一は、対象に魅惑されるあまり、つい、すべてのものに、そしていたるところに遊びを見いだしてしまう、という誘惑だ。第二は、あるひとつの方法論的な態度を採用して、その結果どこにも遊びを発見することができなくなってしまう、という誘惑である。」となっており、遊びの概念をふくらませすぎることと、逆にちぢめすぎることの両方に警告を発している。

子供たちの未来はあなたの手に

―― 地域社会との対話を大切にしましょう ――

地域社会とのコミュニケーションは、業界発展の必須条件



■青少年の健全育成は、家庭、学校、地域社会の三者が協力し、互いに連繫を保ちつつ進めていくことが大切です■店内の青少年には、特に問題がありそうな時だけでなく、日頃から気軽に声を掛ける習慣を身につけましょう■地域社会の会合（町内会、商業組合等）には積極的に参加すると共に、青少年育成関係者の巡回補導に際しては、良好な協力関係を保つよう心掛けましょう。

（月刊コインジャーナル）

SC遊園地の経営問題（29）

呼称をめぐって「プレイランド」と「ゲームセンター」

宮原　久

SPLASH FALL
SPLASH FALL
SILVE
Bingo Circus
391522

イメージの変化と「ゲーセン」改名への動き

「ゲームセンター」の呼び方を改めようという気持ちが業界に強まっているようだ。

ゲームセンターが暗く騒々しく、子供たちのたまり場になったりお金を浪費させたりして非行の温床になりやすいと見られたり、どんな人が経営しているのか、おそろしげな人が後にいないかなどと思われて社会的に白眼視された時代があった。昭和六十年、新風営法による規制下に取り込まれるようになったのは、そのような環境をもとにしている。ほんの六年ほど前のことである。

規制後ダウンした業界売上高は、去年、三千五百億円となり規制前の売上に回復した（余暇開発センター「レジャー白書」）。体感ゲームやプライズゲームなど人気機種の開発をしたメーカー、店舗デザインや接客の改善を行ったオペレーター、メーカーとオペレーター両者の営業努力の成果であることは言うまでもないが、なんといっても持続的な好景気、そして大店法改正によって加速される小売商業地図の変動にともなう事業機会の発生がアミュー

ズメントにプラスに影響しているのは確かだ。

業界店舗の実態は、もはや暗い過去を背負った「ゲームセンター」とは違う。だから「ゲームセンター」とは呼ばないで別の名前にしようという背景は整っているとは考えられる。

しかし若い人達に「ゲーセン」と短縮して呼ばれるほど定着した言葉を、別の新作の言葉と取り替えることは決して容易なことではない。言葉の定着度をはかる一つの目安として、辞典の記載の有無があるが、広辞苑（岩波書店）にはないが、大辞林（三省堂）では「ゲーム」の用例として「ゲームセンター」が挙げられている。しかし意味は述べてない。現代用語の基礎知識（自由国民社）には

「ゲームセンター：ゲーム機械を並べてある遊技場。英語は(penny) arcadeという。」

とある。パチンコ店を指してしばしばゲームセンターと言ったことがあったと記憶するが、こちらの方は見過ごしているのは何故だろう。それはともかく、「ゲームセンター」の新しい言葉として定着性の在所を示すものだろう。

もう一つの目安には公的な用語の分野がある。法令類やそれらの解釈資料などにどのような用語が使われているか。新風営法の条文には「ゲームセンター」は使われてはおらず、解釈基準において、八号営業の独立性のある店舗の例として「ゲームセンター」、店舗に当たらない区画施設の例として「ゲームコーナー」の言葉が見える。

七号営業の場合は「まあじゃん屋」、「ぱちんこ屋」と法律条文に明記してあることと比べ考えると、「ゲームセンター」とするだけでは営業形態の限定が曖昧で「ぱちんこ屋」、「まあじゃん屋」のような具体性が乏しいということなのだろう。

日本標準産業分類（行政管理庁・昭和五九年）ではゲームセンターは「分類＃七八七九その他の遊戯場」の部類に入ると理解されているだけで、「ゲームセンター」と指名し明示されているわけではない。

辞典に採取されたり法令に使用される言葉は、風俗やファッションのように直ぐに消えてしまうものではなく、ある時間に耐え、明確な実態や概念をもっている言葉に限られるのが通常であるから、「ゲームセンター」という言葉は辞典、法令レベルではまだ未熟なものと言えるだろう。正確に言えば、これらの辞典や法令などが作られた時点ではということであるが。

「ゲーセン」の定着度 呼称の変更は可能か!?

では現在の成熟度はどう計ったものだろう。この間に多くの脱皮をしてきたゲームセンターの実態の変化が、世代によって「ゲームセンター」の意味内容を異なったものにしているに違いない。多くの中高年層はかつてのダーティーな記憶を持ち続けているだろう。印象を改めるのは難しいのだ。反対に、若い年齢層の「ゲーセン」の意味するものは、たんに「ゲーム機械を並べてある遊技場」（現代用語の基礎知識）ではなく、多様な面白さや雰囲気など付加価値の豊かさを楽しむ場所に変わってきている。つまり「ゲームセンター」をこれらの世代間で語るとき、言葉が通じ合わなくなるということである。

これでは言葉としての「ゲームセンター」は、まだ風俗語、時事用語の域をでないということだろう。

業態の変化は急速である。ゲームセンターは都心では全館使用の娯楽施設を創造し、郊外では複合店を開拓し、ショッピングセンターに進出するなど多面的な変身を続けている。「ゲームセンター」の一語では営業実態をくくりきれない状況はますます切実なものとなる。しかしこれは呼称を改めるにはよい機会、適切な言葉さえあれば、「ゲームセンター」の呼称を追放することができないとは思われない。この言葉の社会的な定着性はまだ確固としたものではないと言えるだろう。

では「プレイランド」という呼称は社会的に定着しているのだろうか。

「ゲームセンター」の例にならって辞典や法令などに「プレイランド」の文字を捜しても全く見当たらない。世間でも特別な言葉を持たないようだ。ただ関係者の間で「プレイランド」とか「SC遊園地」の呼称が流通しているに過ぎない。いまだに座りの悪い呼称のように感じられる。

かつてライド機種が多くを占める屋上にある遊戯施設が主流であった時期には、「屋上遊園地」は実態を正確に伝

え、社会に通用する呼称であった。その後、屋内設置が進展し、ビデオ系ゲーム機種の拡大とともに遊園地的様相が次第に薄れてきたのが現実である。しかし業者やオウナーの考えはゲームセンターとの差別化をいつも意識し、遊園地であることにこだわり続けてきたと言える。

最近、SCなど大規模施設に遊戯施設のための広い面積が割かれるようになって、再び遊園地に類似性の強い「プレイランド」が出現しだしたことは、この呼称の座りごこちを補強するとともに、社会での流用を助けることは間違いない。

社会的関心度が呼称変更を成功させる

これまでに述べていることは、結局、呼称と実態との関わりについてであろう。ある実態につけられ流通し定着した呼称は、実態が変わらないかぎり変えられない。しかし肝腎の実態を人々がどのように認識し評価しているかは「ゲームセンター」について世代間に相違があることからも分かる。そしてさらにその種の実態についての社会的な関心度というものも無視できない。

最近、鉄くずの加工処理業者の業界団体である日本鉄屑工業会は、名称を日本鉄リサイクル工業会に変更したと新聞報道にあった。世間から3K職場の典型とみられ若い人手不足に悩んでいる。二年前から業界のイメージアップを図るため、名称変更について検討を進めてきた。「仕事に誇りを持っている会員の中からは『鉄くずのどこが悪い』との声もあったが、若い世代に受け入れられやすく、環境保全への貢献も考えた『鉄リサイクル』という言葉に変えることにほとんどの会員が賛成した」と伝えている（朝日新聞六月一四日）。人々の地球環境問題への関心が高まっているこの頃、「鉄屑」から「鉄リサイクル」への変更は成功するに違いない。

同様なことがゲームセンターなどアミューズメント産業にも当てはまらないだろうか。レジャー産業は盛況であり、アミューズメント業界に関してもマスコミの話題は増えているようだ。より高品質のサービスや楽しみに対するニーズの高まりを反映してか、マスコミも近頃のゲームセンターの変わり方を取り上げて、「遊園地に進化したゲーセン」、「ゲームセンターからアミューズメントパークへ…」（TRENDY）とか「ミニテーマパークとなりつつあるゲームセンター」（流通サービス新聞）と肯定的、歓迎のムードである。

この業界に都市型遊園地をロケーションの理念とする考えがなかったわけではない。しかし漸く今になって社会的な経済的な環境が整い、たんなる「ゲームセンター」とは全く異なる都市型、郊外型あるいは大店舗付随型などの遊園地（アミューズメントパークamusement park）の出現を可能とするようになったと思える。

このような動向を考えると、ゲームセンターもプレイランドも結局は遊園地を指向しているのである。結局はというのは、昭和五〇年代のアミューズメント関連の画期的な出来事による波乱を越えてということである。インベーダー人気とゲームセンターブーム、ファミコンの発売、東京ディズニーランドの開園は大きな影響をアミューズメント業界に及ぼした。法規制以前、すでにゲームセンターは変身を迫られていたのである。

さてアミューズメントの現場ロケーションの呼称はどうするか。「ゲームセンター」に代わる呼称は、やや長くて平凡なのが難点だが「アミューズメントセンター」でもよいと思う。とにかく「アミューズメント」か「プレイ」が入っておれば無難だろう。現行の「プレイランド」はそのまま使っていれば定着しそうな感じである。要は遊園地との思想的つながりが表されるといいと思う。呼称を考えることによって、ゲームセンター、プレイランド、遊園地の業態間の一体性が見直され、業界の統合を考える契機ともなれば、これはヒョウタンから駒ということになる。

ゲーム 景品 大御！
（カップ・カプセル用）
・時計 ・ライター ・KEYホルダー
・雑貨品 ・オモチャ ・アクセサリー
（指輪、ネックレス、ブローチ、イヤリング）
ケース入り、製造販売
名古屋・大須 第2アメ横ビル
お気軽にお問合せ下さい！
中部商事株式会社
名古屋市中区大須3-14-43 第2アメ横ビル
☎ 052(263)6081・FAX 052(263)6094

WORLD NEWS
ワールドニューズ

（英国・ユーロスロット誌より）

スイス

ペイアウトゲーム機の許可問題
国民投票を行なう

スイスでは6月20日にペイアウト機をチューリッヒ地区で従来通り許可すべきかについての国民投票が行なわれる。ゲーム機約8000台の運命がかかっている。

同国では、1万の署名を集めることができれば、国民の誰もがイニシアチブを得、国民投票に持ち込むことができる。

フランス

レンヌ市に支店を設立販売促進を狙う

〈ソメビ社〉

ソメビ社はアミログループの一つで、イギリスからプレミエビリヤードを輸入している。同社はこの程レンヌ市に販売促進を目的とした支店を設立した。この支店には、ウィリアムズ社・バリー社・NSM社・セガ・ボンジーニ社・ジャクバンハム社等のゲーム機が展示してある。

同社は相当数のゲーム機を販売しており、オペレーターはペフォプラスト社から直接購入できる。

賞品制限緩和を定める法律を発案する

〈CFA〉

'93年幕開けのヨーロッパの見通しの必要性にかられ、CFA（フレンチ・コンフェデレーション・オブ・オートマティックゲーム・プロフェッショナルズ）が新設された。

現在、賞品の制限を受けているゲーム機に関する法律のプロジェクトを準備中である。CFAの副会長を勤めるクロード・トレー氏は、「'83年に法律が制定される前の、スロットマシンの状態に戻るのではなく、クイズのイメージを連想させるようなアミューズメントゲームやペイアウトゲームを検討するのである」と語っている。

もしこのゲーム機が法的許可を得れば、ECの数ヵ国で行なわれているのと同じように、現在オペレートされているその他の自動ゲーム機と並行して運営される。

「この運動の目的の一つは、オートマティックゲーム機メーカーをフランスに紹介することである」と同氏は述べる。

イギリス

東欧市場進出の基幹組織を共同で設立

〈ユーロマックス社〉

ユーロマックス社は、ワルシャワでのショー期間中、東ヨーロッパ市場進出の為の合併会社を設立する取り決めを交わした。同社はコインマスター社、MHG社と共同で、各社製品を販売する為の組織を設立する。現在2万5000ドルの注文を受けており、近

いうちに15万ポンドに及ぶ4つの契約を結ぶことになっている。

製品分野の拡大を図り製品のストックを開始

〈マギー・コイン社〉

国際的組織、マギー・コニエイチャーグループのイギリス管理部である、マギー・コイン社では、自社製品分野の拡大を図る。防犯メダル、コインゲーム製品、部品に加え、コンソレットやビデオモニター、変圧器、マイクロスイッチ等の消耗品やコンポーネントのストックを開始した。

東欧に進出ミクロマット社をディストリビュータに任命

〈ロードスベール社〉

アミューズメントゲーム機メーカー、ロードスベール社は、ポーランドから注文を受け、これに対応するディストリビュータとして、ミクロマット社を指名した。同社はポーランドだけでなく、チェコスロバキア・ソ連・ハンガリーでの販売も請負う。ワルシャワで開催されたショーが、同社を指名するきっかけとなったものである。

ミクロマット社はテレビやコンピュータ機器の有名輸入業者で、既に東ブロック全体に顧客ネットワークを持つ。

オランダ

カークレードに工場を移転

〈ジャンセン-アンラスBV社〉

コインオペゲーム機のメーカー、ジャンセン-アンラスBV社の工場が移転されることになった。移転先は現在と同じカークレード地区内であるが、6月18日に開設式が予定されている。

オランダ政府ロタリーの全面的促進を決定

オランダ政府は、'91年のステートロタリーの政策内容を全面的促進活動と高額な賞金に決定した。'93年にはロタリー売上げは、現在の6億5200万ギルダーから8億5000万ギルダーに上がると見込まれている。

現在、販売店は郵便局や書店、新聞販売店、文具店に拡大。またテレビを通じた促進活動も行なっている。ロタリーの賞金額の増加や、ユーロ・ロタリーの番号の組み方への統一が予定されている。

ステートロタリーの将来はコンピュータの効果的使用に左右される。チケットの販売代理店において大切なことは、抽選の直前までコンピュータが客に対応できるか、そしてターミナルが当選番号と賞金を比較できるかの2点である。ニセ物は直ちに見つけ出さなくてはならない。また、ロタリーの売上げに合わせたターミナルの価格設定も行なわなければならない。

促進の点に触れれば、ロタリーはカジノやアーケードに行かずに、家庭で楽しめる娯楽として宣伝され、当選者はテレビに出演してもらうという方法を予定している。

国内のロタリーをドキュメンタリーフィルムで宣伝するという計画も進行中である。その中の一冊は1726年から未来のロタリー販売までの歴史でつくられる。

コインオペ機器販売の為の販売会社を設立

〈ステラ社〉

オランダに2つのアーケードを持つガウセルマンの子会社、ステラ社は、オランダのヴィルトに新しく販売会社を設立した。オランダにあらゆる領域のコインオペゲーム機を販売することを目的としている。同社は既に、ベルトメガー社を通じて自社製品の販売を行なっている。

ユーゴスラビア

オペレーター向けトレーニングセンター

〈ガウセルマングループ〉

ガウセルマングループは、ユーゴスラビアに大規模なアーケードを持つドイツの会社である。同社は、自社製品を経営している会社の為のトレーニングセンターを東ヨーロッパに持つ。これまでユーゴスラビアやハンガリー、チェコスロバキアのオペレーターが利用している。

同センターでは技術者のための基礎コースとして、ビリヤードやビデオゲーム等、あらゆるアミューズメントゲーム機の維持方法を教えている。

スペイン

広がるギャンブルゲーム中毒スロットマシンが原因か⁉ 調査を行なう

スペインでは、ギャンブル中毒の蔓延はスロットマシンが原因であるとして、メディアが業界への反対運動を起こしている。その為、国内の3つの協会、ファコマレとアンデマール、フェマラが独自の調査に乗り出し、一流調査会社のシグマ2による調査が行

なわれた。

この調査の目的は次の2つの問題を討議する事である。

まず第一に、スペインではゲーム中毒は非常に限られている。そして第二に、中毒は個人の性格上の問題とつながりがある。即ちゲーム機のせいというより、プレイヤーの性格と中毒の要因になる状況が原因であると言える。

これを調べる為に、各家庭の16歳以上の何人がペイアウトゲームをするかアンケート調査を行なった。その結果、次のような数字が出た。一世帯当たり平均して2・07%が全くしない。1・07%がプレイはするがコントロールする。0・03%が賞品をもらう事より楽しむ事を目的としてする。0・01%がコントロールせずにプレイする、であった。

16歳以上のビデオゲームプレイヤーのうち、28%がスロットマシンをした事があり、25・8%が未経験。2・2%が時々しているのに対し、0・9%が毎日している、であった。

中毒に関しては、意志の弱さと教育の低さがまずこの問題を左右する、という事実が専門家の分析により明らかになった。

公私それぞれのセクターのギャンブルに対する政府の姿勢が違うという事も、この調査で明らかになった。これは2つの方向に反映される。

①宣伝に対するコントロール
②政府の私的ゲームセクターに対するコントロール

政府は自分の所有するギャンブルゲームの宣伝を行なう事を認められている（例えばナショナルロタリーのように）。だが、私的セクターにはそれが許されていない。回答者の1・3%がこの状態を不当だとしている。

スロットマシン会社のような私的ゲームセクターは強力な統制の下で経営を行なっているので、政府の管理するゲーム機は適用されない。56・1%が政府と私的セクターの両方が同じ方法で統制されるべきだという意見を持っている。

アミューズメントゲーム機業界と調査に応じた人の大多数が自由市場社会の原則にあわせて、ゲーム機に関する法律をつくる必要性を感じている。

アメリカ

K.ホワイト氏をトレーニング部長に任命

〈NSMアメリカ社〉

NSMアメリカ社（旧ローエンアメリカ）はキース・ホワイト氏を国内のトレーニング部長に任命した。

同氏はこの業界に20年従事しており、NSM社では、国内のディストリビュータとオペレーターの教育を任される。

新型ゲーム4機種をアメリカ市場に投入

〈コインコンセプト社〉

リデンプションや新型のゲーム機メーカーであるコインコンセプト社（本社・ニュージャージー州ブランズウィック市）は次の新型ゲーム4機種を市場投入する。

①**〝プライズ・ビンゴ〟**アップライトタイプの1人用ビンゴゲーム②**〝ルイジズ・コーナー〟**手動オルゴールで、ルイジの帽子かサルのカップにコイン、またはプラスチックのボールを入れるゲーム③**〝キャットンマウス〟**子供向けの時間制限付ゲーム④**〝ビッグレーシング〟**イギリスのKWシステム社の製品。

大幅改革を行ない社名を変更

〈ローエンアメリカ社〉

ドイツの大手ジュークボックスメーカー、NSM社のアメリカ支店、ローエンアメリカ社では、大幅な改革を行ない、スタッフ及びトレーニングプログラム、事務所、サービス機関、製品等全てを一新してNSMアメリカに社名変更した。

最近開かれたACMEショーで、同社は新しいイメージを見せ、製品もジュークボックスだけでなく、新製品〝レーザーシュート〟やビデオポーカー等も出展した。

イタリア

イタリア協会第一回国内会議開催

〈シンダウト／シスル協会〉

イタリアで新しく結成されたシンダウト／シスル協会は、先頃フローレンス市で第1回会議を開催した。同会議では業界に対するオペレーターの意見や文化的観点から述べたスピーチなどが聞かれた。

同会議の主な内容は次の通り。

「現代のゲーム機産業」シンダウト社のS・マウリジ会長
「ビデオゲーム：イメージと社会からのアプローチ」ピサ大学アンポラ教授とマルテラ政治・社会学者
「ゲームと税」税金専門家のタンブロ氏
「ゲームと法律」フィリッポニ博士

その他にも様々な討論が行なわれた。その後、ゲーム機の管理を法律上認めさせるた

めの法案を提出する事が承認された。この法案は5月に議会通信に提出された。

オーストリア

ダーツはスポーツゲームか!?
ダーツへの増税を主張

下オーストリアとウィーンでは「ダーツはスポーツゲームではない、ダーツにもビデオゲームと同額の税を課すべきである」と主張。但し、使用許可期限や諸手続きに関しては従来通りとしている。

同国でこういった介入をしている州は他にはない。商業会議所はこの2州の介入を止めさせる為に様々な試みを行なった。特に、ダーツがギャンブルゲームとして誤った使われ方をする可能性があるとの申し立てがあった下オーストリアでは大変な努力が成されたが、徒労に終わった。

また、ウィーンでなされた、ダーツをビリヤードのように分類する試みもまだ成功を見ない。

英字業界専門誌
JAPAN AMUSEMENT MONTHLY
ジャパン・アミューズメント・マンスリー
8月20日創刊

創刊趣旨

国際市場に躍進する日本のアミューズメント産業界、並びにカラオケ等音響機器産業界の、日本を発信基地としたワールドワイドな専門情報誌として、国内及び海外に於ける同産業界の成長・発展に寄与する。

㈱コインジャーナル
月刊コインジャーナル
月刊カラオケfan（ファン）

ハンガリー

カジノ及びビデオスロットの共同事業を決定
〈ダイナAB社〉

スウェーデンのダイナAB社は、ハンガリアン社との共同事業に乗り出した。同社はカジノスロットやビデオスロットをハンガリーで経営することを目的としており、ダイナの上安欽一社長は、「この合併会社は最近備品の製造を手がけており、ゲーム用キャビネットの製造も行なうつもりである」と語る。

メキシコ

ポーランド市場の見通し
予想される高い可能性
〈ハップコントロールズ社〉

アメリカ電子制御会社、ハップコントロールズ社のクロペック氏は、ポーランド市場について、メキシコ市場ぐらいの伸びはあるだろうという見通しを立てている。

「当社が3年前にメキシコに移転した当時は、顧客数2社からスタートし、今や250社以上の顧客を持つ会社に成長した。今は企業数も非常に多いが、当社が事業を開始した当時は、まださ程多くなかったので、当社の製品は、メキシコではよく知られている」と、同氏は述べる。

ドイツ

テーブルスポーツブーム
年間7500人が入会

昨年、ドイツでは各種オートマティックスポーツゲーム機の開発がさかんに行なわれた。その結果、テーブルサッカーやビリヤードは徐々に人気を獲得。一昔前と同じシステムで、テーブルサッカーやテニス、アスレチック等のテーブルスポーツクラブが結成されるほどである。

そういった組織の一つにドイッチェン・スポーツオートマテンバンドがある。このスポーツゲーム機連盟は設立されて一年であるが、7500人のメンバーを持つ。

「我々はロケーションを正式なスポーツクラブとして認めさせるつもりだ」と、同連盟のシュミッド会長は現在の目標を明らかにした。

衰えを見せぬマーカーディスク
製造数12万5千台を突破
〈ガウセルマンAG社〉

ドイツのゲーム機メーカーの最大手、ガウセルマンAG社は数日前に12万5000台目のマーカーディスクを製造した。'84年に初めて第一作目が造られ、今日、このオールドバージョンの製造販売数は4万台にのぼる。

同社のオリジナルディスクは、「ドイツで最も成功したゲーム機」という名誉を受けたことがあり、それがこういった成功に繋がったのである。

同社は’84年以来、12機種のディスクを製造してきた。この固有のバージョンを造る事で製造台数を12万5000にまで伸ばす事ができたといえよう。

総売上げ1億6千万DM
伸び続ける収益
〈バリーウルフ社〉

バリーウルフ社は、伝統的製品の製造と新製品の開発によって、アミューズメント機器メーカーとして確たる地位を築いた。同社の明らかにした数字によると、同社とその関連会社の’90年度の総売上げ額は1億6000万ドイツ（マルク）であった。’91年の収益目標を決定するのに新市場への進出が大きく影響してくる。

ギャンブルゲーム機業界で売上げの減少が予想されたが、ドイツの新市場登場のおかげで免れることができていると、関係者は述べる。

バリーウルフ社は新市場や娯楽設備の独占輸入から利益を得、昨年度末まで成長を続けそうな兆しを見せていた。特に’90年初頭では、フリッパーやスポーツゲーム機の輸入再開により、総売上げが上昇した。

IMA’91では、同社は既に、今年も高売上げをあげる気配を見せていた。ギャンブルゲーム機は、競合会社からのプレッシャーや法的制約を受けている状況下にある。

最新の実用的な技術を活用し、プレイヤーを楽しませる革新的なゲームを開発しなければ、新しいマーケットシェアを獲得することはできない。

ポーランド

高まるジュークボックスの可能性
ディストリビュータを指名する
〈サウンドレジャー社〉

イギリスのジュークボックスメーカーであるサウンドレジャー社は、ユニグローバル社のスタニスラー・ウォジャン氏をポーランドのディストリビュータに任命した。同氏は、サウンドレジャー社の製品の販売促進を行なう。

この契約は、先頃ワルシャワで開かれたコインマシン展示会で取り交わされた。これまでポーランドのジューク普及率は非常に低く、ほど遠いものであったが、最近では、バーやカフェが門を開き始めている。人口200万のワルシャワではレストランが40軒もなく、飲食店が急速に普及すると見込まれており、このところピザの店が増加してきている。こういった場所の多くが将来ジュークを設置する可能性を持つ。

「同国でのジュークボックス産業はさ程急速に進展しないだろうが、幸運にもこの業界が最も必要とする事を理解している人物がいる」と、関係者は語る。

ワルシャワの展示会では、サウンドレジャー社が、同国業界向け低価格CD〝マイクロCD〃を出展していた。この製品は70曲収容のキャスター付きジュークで、東ブロックのスタートを切る機器としては適切なものと言えよう。CDジュークへの転換に乗り出そうとしているイギリスの小規模オペレーターの為に、同製品のマーケットは相当なものになると予想される。

サウンドレジャー社は、ポーランドだけでなくアメリカ、オーストラリア、その他6ヶ国にディストリビュータを持つ。

ジュークボックス、ポーランド市場に乗り込む
〈コンチネンタルコインUK社〉

コンチネンタルコインUK社は、6年前の旧型NSMプレステージ・ジュークボックスを、ポーランドのバーに設置させる契約を結ぼうと、現在交渉中である。

「かつて当社はポーランドのジュークボックスメーカーと取り引きしていたが、’81年には工場閉鎖に追い込まれた。しかし、今回は音楽市場の見通しも明るく、レコードジュークの販売も容易であろう」と同社のオーゼン社長は語る。

ポズナニ市にアーケードを新設
〈フェアプレイ社〉

オランダのフェアプレイ社では、ポーランドのポズナニ市にゲーム機80台を備えたアーケードを開く準備が完了したようである。アーケードにはペイアウトゲームやピンボール、ビリヤード、シミュレータもあると予想され、ポーランド政府も関心を示しているということである。

香　港

ボンディール社移転

香港のボンディール社は、事業拡大の為本社を左記住所に移転した。

15th Floor, 1512-1517 Metroplaza Tower 1,223 Hing Fong Road, Kwai Fong, New Territories, Hong Kong
TEL. 852-4879089
FAX. 852-4281533

Coin-Op. Information

ワールドイベントカレンダー

1991

9月

◆12日―14日
AMOAエキスポ'91
場所：アメリカ・ラスベガス・コンベンションセンター
連絡：AMOA
TEL：312－644－6610
FAX：312－321－6869

――AMOAエキスポ情報――

小間の料金：会員は1平方フィート当り11ドル、その他は16ドル。入会申し込みを今年の6月28日迄にすませば会員料金が利用できる。出展申し込みは出展料の30%と共に申し込み用紙を6月28日迄に送る事。28日以降に申し込む場合は申し込み料を半額送る事。

キャンセル料：4月22日迄にキャンセルする場合、全額払い戻されるが、22日以降にキャンセルする場合、払い戻しはできない。

小間指定：4月22日以前の申し込みであれば出展者の希望に基づき指定されるが、22日以降の場合、申し込み順となる。

展示時間：12日－13日は10時－17時、14日は10時－16時

10月

◆2日―3日
アミューズメントマシンショー
場所：東京・流通センター
連絡：JAMMA
TEL：03－3593－2563
FAX：03－3581－3656

◆16日―17日
アソシエイテッド・レジャー展示会
場所：イギリス・ロンドン・ハンマースミス
連絡：Howard and Wikberg Promotions
TEL：71－387－2021
FAX：71－388－9663

◆17日―20日
ローマ・エナダ展示会
場所：イタリア・ローマ・オペレーティブセンター
連絡：SAPAR
TEL：6－440－3686
FAX：6－440－2718

◆22日―24日
レジャーインダストリー・ウィーク
場所：イギリス・バーミンガム・NEC
連絡：Independent Exhibitions Ltd.
TEL：932－564455
FAX：932－560009

11月

◆18日―21日
IAAPA総会/トレードショー
場所：アメリカ・フロリダ州オーランド
連絡：IAAPA
TEL：703－671－5800
FAX：703－824－8365

12月

◆10日―13日
フォレインエキスポ
アミューズエキスポ
場所：フランス・パリ・レボジェ
連絡：Francoise Regnir
TEL：1－474－29256
FAX：1－426－61428

1992

1月

◆21日―24日
IMA
場所：ドイツ・フランクフルト
連絡：Blenheim Heckmann GmbH
TEL：611－5804－0
FAX：71－223－0257(U.K.)

◆日程未定
冬季CES'92
場所：未定
連絡：CES
TEL：202－457－8700
FAX：202－457－4901

2月

◆4日―6日
ATEI
場所：イギリス・ロンドン・アールズコート2
連絡：ATEI Ltd.
TEL：71－2284107
FAX：71－2230257

◆12日―14日
インターシャウ'92
場所：ドイツ・デュッセルドルフ・フェアグランドホールズ
連絡：Dusseldorfer Messegerellschaft GmbH-NOWEA
TEL：0211－456001
FAX：0211－4560668

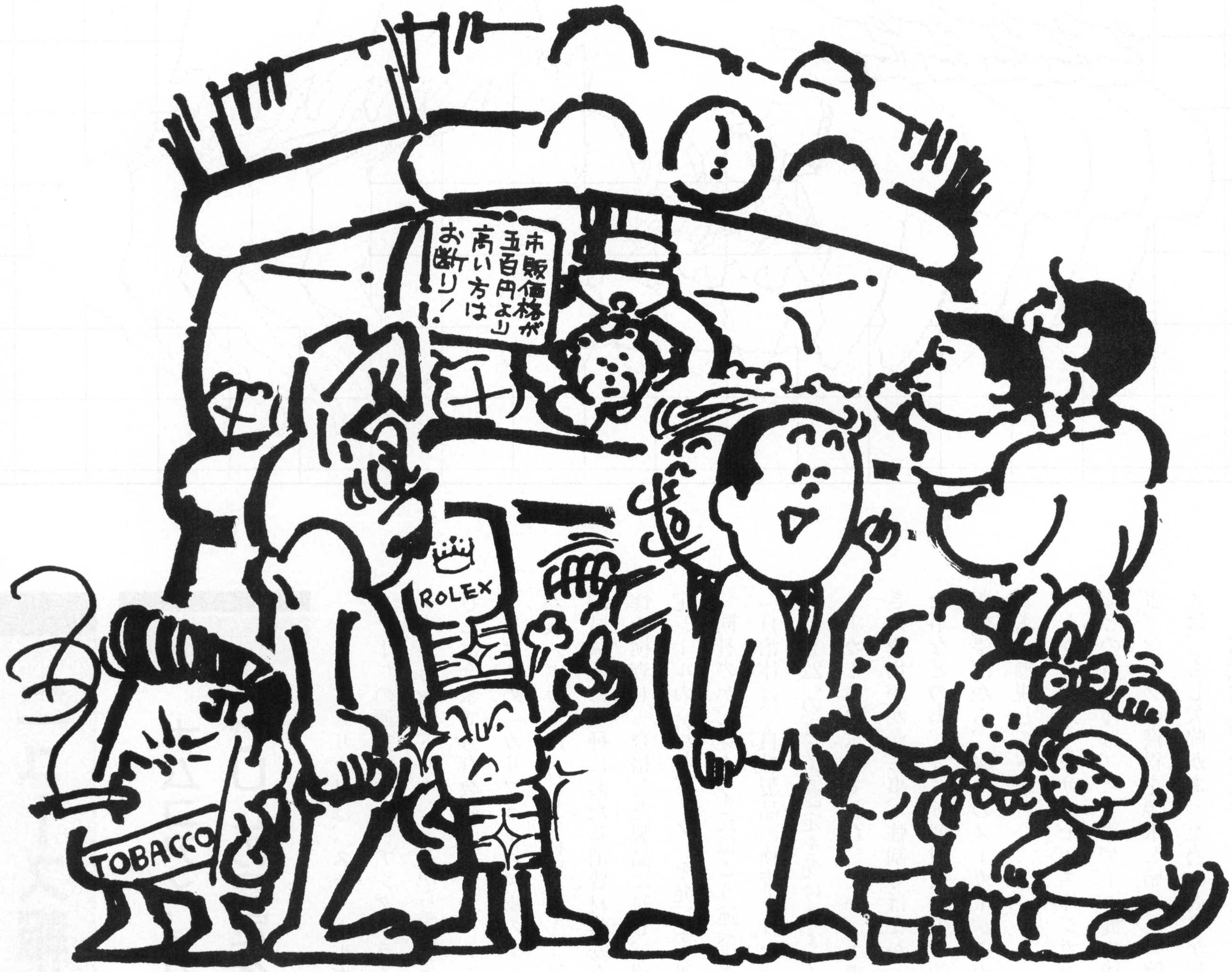
3月

◆3日―4日
アミューズエキスポ
場所：アイルランド・ダブリン・グリーンアイルホテル
連絡：Martin
TEL：353－45－21190
FAX：353－45－21438

◆15日―17日
ACME
場所：アメリカ・テキサス州・サンアントニオコンベンションセンター
連絡：Glasgrow Inc. (William T.)
TEL：312－333－9292
FAX：312－333－4086

景品限度額を厳守しよう!!

景品取扱い制限事項の厳守は、業界発展の必須条件



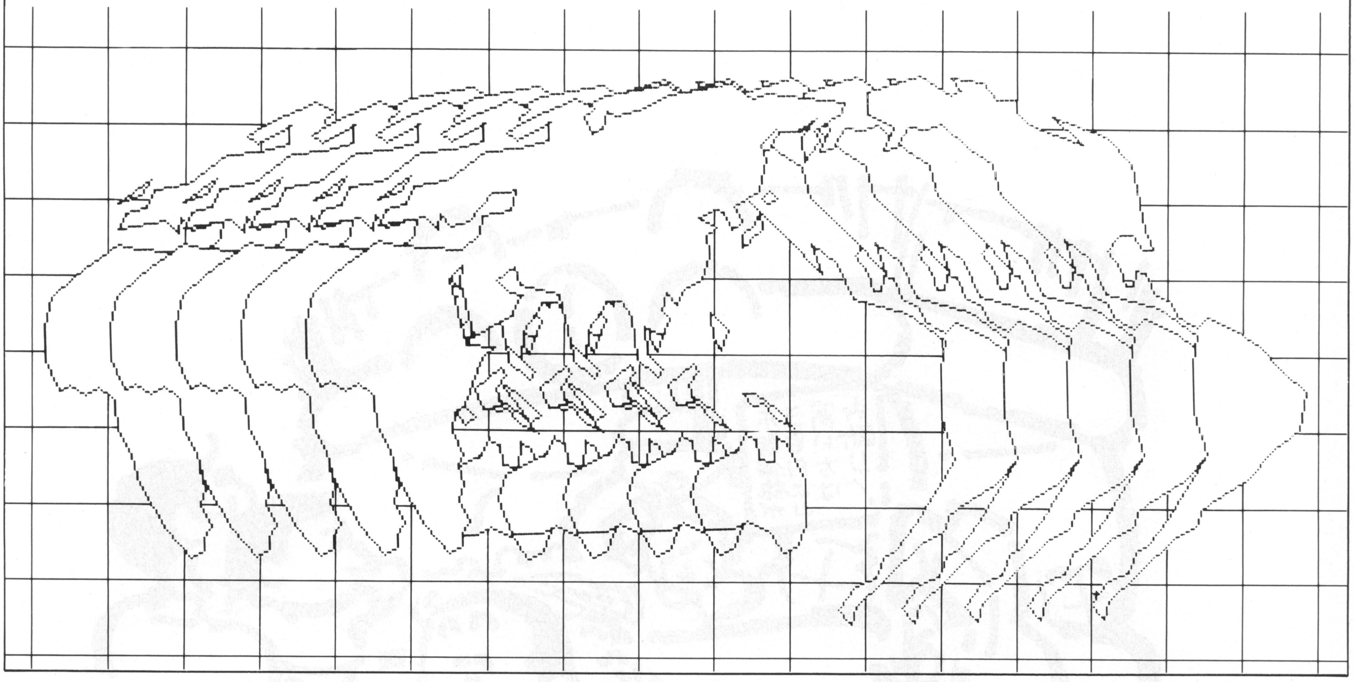
- ■景品1個の価額は、市販価額で500円の限度額となりました
  - ◎景品価額は、あくまでも「1個を対象とした市販価額」であって、複数仕入による平均単価ではありません
  - ◎市販価額の解釈は、仕入の如何を問わず、社会通念上、一般商店で販売されている同じ商品又は類似商品との比較価額となります
- ■タバコ・酒類・医薬品・刃物類・及び公序良俗に反する景品を提供しないこと
  - ◎金券及びそれに類するもの（テレホンカード）は認められていません
- ■明らかに遊技の対象とならなくとも、高額ダミー商品を置くことは、客に誤解を与えるので絶対使用しないこと
- ■複数の少額景品で限度額を超える高額商品との交換をしないこと。又遊技の結果人的に手渡す景品についても限度額を厳守のこと

（月刊コインジャーナル）

海外情報

（米国・プレイメーター誌より）

JULY



ニュース報告

ナムコアメリカ、〃スティールガンナー〃でULの認定を獲得

ナムコアメリカ社は、〃スティールガンナー〃の運営認定を、アンダーライターズ・ラボラトリー（UL）から受けた。ULは全米でも有数の試験所で、ナムコをはじめ、カリフォルニア州のゲーム機メーカーは、ULを利用している。同試験所は多種にわたる消費材の安全性を検査し、合格した製品に対し、認定シールの〃ULマーク〃を発行する。

同社のケビン・ヘイ氏はこう述べる。

「自治体は、自社製品の検査を行ない〃UL22〃のような認定を受けるよう、メーカーに要求してきた。だが、手続きに費用がかかる事、強制ではなかった事などの為、コスト削減最優先の'80年代半ばから、多くのメーカーがこの要求を無視してきた」

しかし最近、ロサンゼルスやシカゴなどの自治体は、ビデオゲーム機の検査、マークの獲得を要求し始めた。例えば、もし欠陥があった為に火災が起こり、建物を消失させてしまったら…。

当然製品はテストされていると思われているので、自治体は責任をとらなくてはならない。実際に正式な警告は出されていないが、要求に応じなければ、ロケーションに未テストのゲーム機が出廻るのを防ぐ事も予想される。

同社の製造部長、クーパーハート氏は次のように語っている。

「当社としては、自治体がこの行為に出た為に問題が起こるのを阻止するつもりだ。マークが付いていないゲーム機の運営はできないとまでは言っていないが、その方向に進んでいる。それなら、試験にお金をかけた方がよい」

「ULマークは付加価値的なものだと考える。オペレーターは、マークを市の検査官や業者の調査保証に利用できる。ULは、フィールドエンジニア工場で、製品の出来具合やテスト規格を検査する。こうして製品の品質は保証されるのである。今のところ、ダイナモ社が〃スティールガンナー〃

の検査工場として登録されている」

ナムコアメリカ社は、〝タイプR〟というマークを得、これからは安くで試検を受けられる。

ＡＡＭＡのボブ・フェイ副会長は、メーカーにマークを取るよう勧めている。同協会は、フロリダ州のアプライド・リサーチラボラトリーズ（ＡＲＬ）とも提携しており、認定を低価格で得られる場を提供している。

この他、アタリ社、データイースト、ＳＮＫ、セガ、ウィリアムズ・バリー・ミッドウェイ社等が既にマークを獲得、あるいは検査中である。

ビデオポーカーの運営は合法 S・C・の裁判所、判決を下す

サウスカロライナ州のサプリーム裁判所は、4月22日、同州でのギャンブルビデオゲーム機の運営を認める判決を下した。パルメット社のマイケル・ミムズ氏は、同州の協会、ＳＣＣＯＡの会長に対し、次のように述べた。

「'76年に議会を通過したギャンブルゲーム法は、ペイアウト機能のないコインオペゲーム機、簡単に言えば、お金の出ないギャンブルゲーム機なら認めるというものであった」

「ホッパー付きスロットマシンは承認されていないが、ビデオポーカーのクレジットを現金に交換するのは認められている。議会は5月1日に投票を行ない、'76年法令を存続させる事に決定。サウスカロライナ州は使用料から得る3000万ドルの収入を必要とする、貧しい州なのだと理解したのであろう。州の承認を受けた今、我々は100％認められている」

ミムズ氏は、更にこう語る。

「ＳＣＣＯＡは、ゲーム機に関する次の3つのガイドラインを、オペレーターに押しつけている。

①1つのロケーションに10以上の要求は認めない

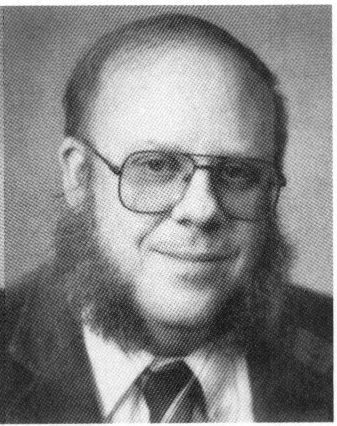
②経営を始める前に2年間の実習を受けなければならない

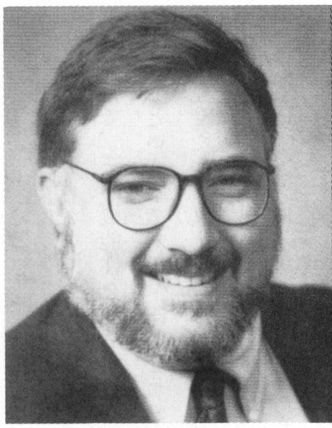
③ゲームをプレイさせる為の誘引活動は一切禁止」

同州の税金委員会の調査によると、約6700あるロケーションに、ギャンブルゲーム機は2万台ある。そして、そのうちの大半をビデオポーカーと8ライナーズが占めている。

データイーストUSA 新役員を本社に迎える

データイーストＵＳＡ社では、スチーブン・ブリストー氏が技術部副社長に、ジョン・スレーター氏が西部営業部長に、それぞれ就任した。


スチーブン・ブリストー氏


ジョン・スレーター氏

スレーター氏は、カリフォルニア州サンノゼ本社で西部一帯の販売営業部長を勤める。この就任に対し、コインオペ部門の副社長、ジーン・リプキン氏は次のように述べる。

「拡大をはかっている我々にとって、彼を販売戦力として迎えるのは非常に喜ばしい事である。彼が加わった事で、我々の事業に新しい展開がおこるのではないかと期待する」

スレーター氏は、同社のスタッフに加わる前に、スレーター・ルッソ社という鞘取り貿易会社を設立。その他、ディーンライター社、オッペンハイマー社、ドレクセル・バーンハム・ランバート社などでの経歴を持つ。

一方、技術部副社長に就任したブリストー氏は、ゲーム機技術開発計画を全面的に監督する。また、これと並行して、データイースト本社とアメリカ本社間の技術面での相互作用をサポートする。

「データイーストの一員として、彼を迎え入れるのは非常に楽しみである。彼は経験豊かで、業績も高く、リーダーとして活躍してくれるだろう」と、同社のジョー・キーナン社長は述べる。

ブリストー氏は、アタリ社、キーゲームズ社、テクニコムアドバンスト・デザインセンター、ベリフォン社などに勤務していた。

業界レポート

ビデオロタリーの行方を追う
６州での現状最新レポート

現在、米国の自治体は、’92年度予算において、財政安定を実現する新しい財源を検討中である。ビデオポーカーは一つの可能性として、多くの議員の要求に応えるであろう。このゲーム機への関心度は上がり続けており、合法化を検討しはじめている州も増えてきている。現状はどうなっているのか、最新情報をレポートする。

カンザス州

オペレーターをビデオポーカーへと追い込んでいる最大の問題は、ロタリー事業の独占である。中央コンピュータやゲーム等の全システムを自社だけで供給できる大手企業が出てきたら、政府はその企業一社と提携し、大きな利益を得る方を選ぶであろう。

4月24日、カンザス州では、これと同じ事が起こった。最終的には、代理議会法案４４９は、同州国務議会委員会で可決され、オペレーターの勝利となった。

この法案の内容は、サウスダコタ州のシステムと次の点で異なっている。

①最高賭け金――2ドル
②最高払出し金額――１０００ドル
③ロケーション当たりのロタリー設置数――5台まで
④中央コンピュータによる管理
⑤垂直統合の禁止（メーカー、ディストリビュータ、オペレーターとも、本来の機能以外の機能は持たない）
⑥アルコール取扱い許可を持つ店だけに設置できる

イリノイ州

イリノイ州でリバーボートギャンブルが承認された事実は、多くの注目を集めている。だが、もう一つ、ギャンブルゲーム合法化活動も大きな話題である。同州のオペレーターは、4月5日に政府に提出したビデオロタリー法案、国家法案１９７６の承認を待ち望んでいる。

同州のコインマシン・オペレーター協会（ＩＣＭＯＡ）は、州を駆巡り、オペレーターやディストリビュータ、メーカー、議員を集め集会を開き、全力を尽くして、法案承認の為の支持を仰いでいる。

同協会のビデオロタリー委員長、レイ・シュロイヤー氏はこう語っている。

「かつて我々が学んだのは、政治家は製品を見て、その機能性を理解すれば安心するという事である。既に2つの製品を見せたが、反応は良好であった。当委員会の出した法案は、州政府やオペレーター、ロケーションの利益にもつながる。そこがこの法案の利点でもある。どちらか一方というのではなく、私的セクターと政府が歳入を上げる為に一体とならねばならない」

それでは、政治家が今一番関心を寄せているのは何であろうか。

同氏はこう答える。

「彼らは、ビデオロタリー業界の会計監査に誤りがないか、明確にしたがっている。政府は、既に、ビデオポーカーを管理するだけのパワーを得た事に気付いている」

もう一つの法案１４４４は、人口２００万人以上の自治体に適用するもので、ビデオゲーム端末との関連性はあるが、オペレーターが出した法案とは全くつながりはない。

この法案の為の委員会が設けられ、知事から指名を受けた5人のメンバーで構成される。委員会は、端末は〝ゲーム小売業者〟として政府と契約を結んだ店にのみ設置される事を要求している。

次の6点が主な規定条項である。

①プレイヤーの年齢制限――21才以上
②ロケーション当たりのロタリー設置数――10台まで
③最高賭金――2ドル
④最高払出し金額――６００ドル
⑤小売業者とオペレーターの灰色領域のゲーム機の運営・所有の禁止

プレイヤーに支払われた残りの金額のうち80％を自治体に、20％を小売業者とゲーム機所有者に10％ずつ、それぞれ配当するよう規定しているので、この法案は「80％案」と呼ばれている。

ミズーリ州

’89年の秋以来、ミズーリ州アミューズメントマシンオペレーター協会の運営幹部の間では、同州でのビデオポーカー合法化に全力で働きかけるという一致した意見が出されていた。この目的を達成する為、同協会の管理の下にＰＡＣ（政治活動委員会）を2月に設立した。

同協会のジェリー・ニッセンバーム会長は語る。

「当協会はロビイストと協力して、法を施行するのに最適の時期を検討中である。また、議員やロタリー取締役員と会合し、法の施行時期がいつであっても、私的セクターが含まれる事を要求するというコメントを受けた」

同協会はロタリー取締役員のマイケル・モーリス氏を味方に付ける事に成功。同氏はサウスダコタ州でビデオロタリーの調査を行ない、ミズーリ州でロタリーを合法化させた。

これについてニッセンバーム氏はこう語っている。

「ビデオポーカーとそれが政府に対して作り出す利益は、今や注目を浴びており、多くの成果を生んだ。私的セクターが参加できなければ、彼らは大打撃を受けるだろうという事も明確にされた。当社は議員やロタリー委員会との交流を持ち続けてきた。そしてこれからも、ミズーリ州のオペレーターの関心事を法案化し、承認させるよう働くつもりである」

ルイジアナ州

ルイジアナ州議員、エミール・ブルノ氏(共和党)は法案の変更を行ない、州議会に新たに法案を提出した。

Video Draw Poker Divices Control Law(ビデオポーカー機管理法)と呼ばれる法案H.B.２８３は、主に次の内容について考慮したものである。

①最大賭け金――２ドル
②最大払出し金額――５００ドル
③ロケーション当たりの設置数――３台まで
④集計や読み取り機の中央コンピュータシステム化
⑤払出し最低パーセンテージ――80%
⑥垂直統合の禁止
⑦アルコール類取扱い店のみ設置

その他にも、ロタリーをレストランに設置する場合、食事をとる場所から離れた所に置くよう定めている。但し、前述のロタリー機設置台数の制限には例外が１つある。即ち、ノミ行為やpari-mutuel wagering(競馬等で勝った者が手数料や税金を差引いた残りの金額をそれぞれの賭け金に応じて分配する方式をとる賭博)の許可を持つ施設の設置台数には制限がなく、後者について更に言えば、ロタリーの上げた純益は、レースの補足的資力として使われなければならないと定めている。

また、使用料は全て譲渡不可能とし、ディストリビュータやオーナー、サービス業(株式会社を除く)は、２年間の実習を受けなければならないという項目もある。ライセンスはその優先株と普通株の大部分をこの項目を満たす個人に所有されている会社に与えられる。'92年１月になるまで、あるいは、最低でもメーカー３社がライセンスを獲得するまで、ロタリーが設置される事はないであろう。この規定の実施は、州警察局のゲーム施行部が行なう。

ニュージャージー州

ニュージャージー州は、その州都、アトランティックシティーのカジノでよく知られているが、ビデオロタリー計画による利益は見落とされたままである。トーマス・フォイ議員(民主党)は、同州で現在検討中の法案F３２６８の発案者である。

「ビデオロタリーの合法化は時を得たアイディアとなった」という彼の言葉は、現地のマスコミで大きく取上げられた。殆どの州がそうであるように、この州も許可されていない灰色領域のゲーム機、ビデオロタリーのシェアを持つ。現在既に利用されており、政府や自治体の歳入源にもなっているので、彼自身は合法化させたいようである。

「深刻な景気の後退の為、政府は増税を強いられている。我々は増税以外に政府の歳入源となるものを探し出さなければならない。我州の住民は反対組織をつくり、減税、特に固定資産税の減税を訴えている。このビデオロタリー計画案が議会を通過し、施行されれば、増税をせずに、それに代わる額の歳入源をつくり出す事が可能になる」と、同氏は語っている。

同州では'82年辺りからこの計画に関心を持ち始め、当時のロタリー委員会は、積極的にこの計画を進めていた。そして現在、オペレーターは、醸造業者と手を結び、法案が議会を通過するよう働きかけている。

ウェストバージニア州

ウェストバージニア州のロタリー委員会は、ビデオロタリーに対し、慎重なアプローチをとっている。'90年６月、同委員会は同州のチェスター市内のマウンテニア・パークに、１３３台のロタリー端末を実験的に設置した。その結果、ロタリーは１５００回も利用され、成功であると見なされた。

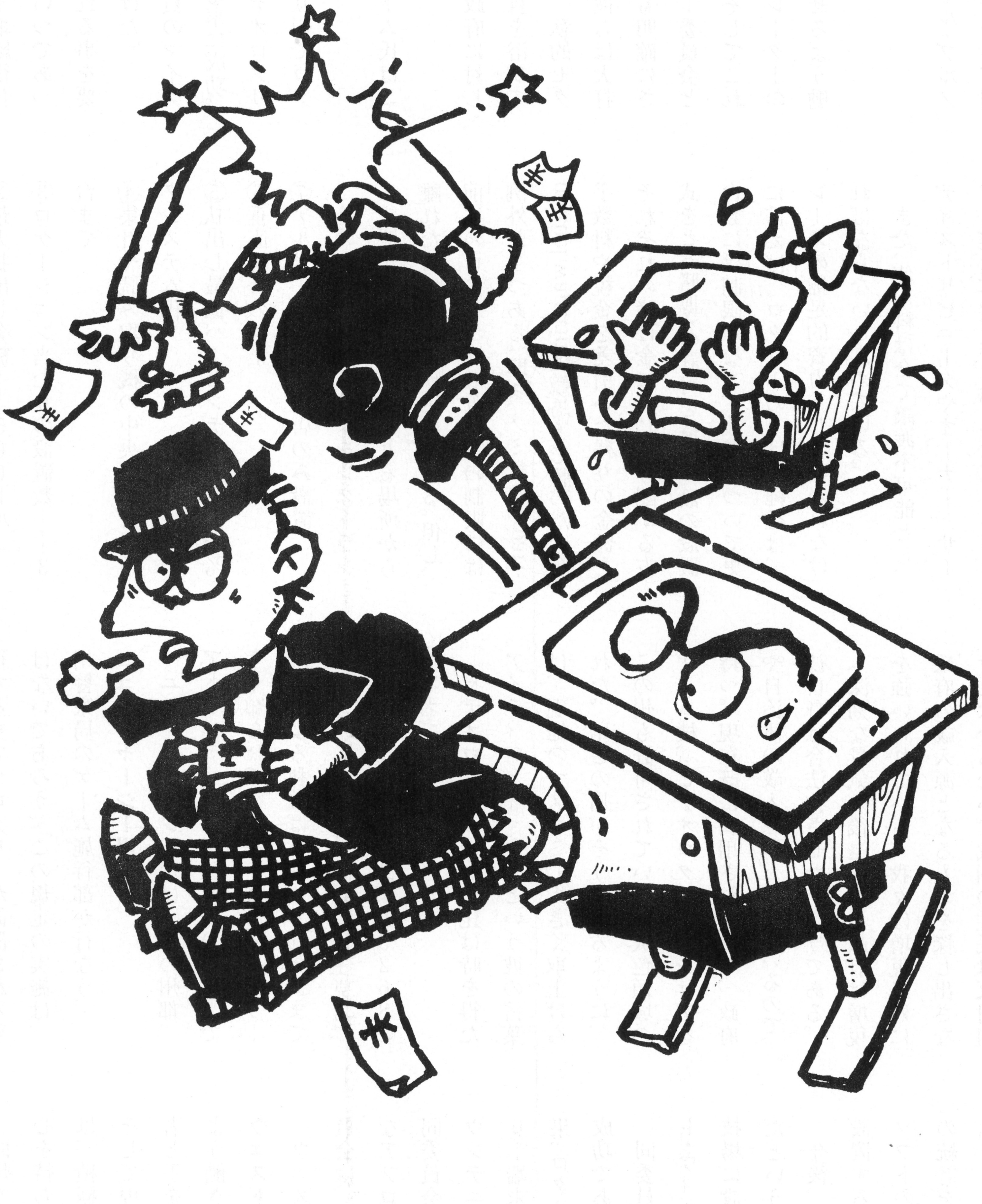
同委員会の財政管理副局長、ロバート・ウィルヘルム氏によると、現在も競技場に設置した端末のデータを収集中だという事である。

今後、新たに３つの競技場に端末を設置する予定である。また、ハードとソフトの完全なシステムを開発する為の統計を収集中である。

「ロタリー売上げ上昇を見たのは、過去２年間で初めてだ。ビデオロタリーは他のゲーム機の妨げにはならない。それどころか、あらゆる市場を開放するものである」と同氏は言う。

マシンは泣いている!!

賭博行為の撲滅は、業界発展の必須条件



■テレビゲームを悪用した、心なき賭博行為が、アミューズメント業界の成長を妨げています■ゲームを生み出したのが人間なら、そのゲームを悪用するのも人間■もっともっと大らかに遊びたいマシンは、今、いわれのない偏見の眼を向けられ、そっと涙しているのです。（月刊コインジャーナル）

The Future Is Now
SNK

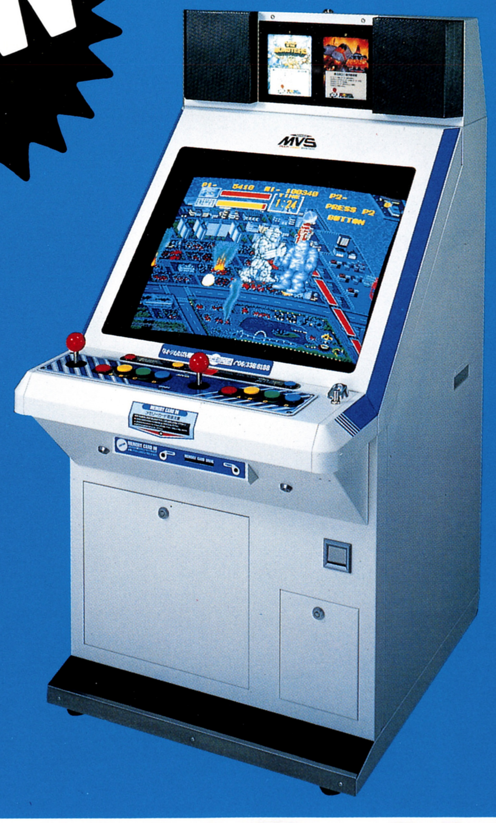
実用新案出願中 「NEO·GEO」は、SNKの登録商標です。 © 1991 SNK CORP.

BEST LINE-UP

さらに充実、MVS。

大好評ネオ·ジオMVSシリーズがさらに充実！あらゆるロケーションで高収益を達成します。

NEW

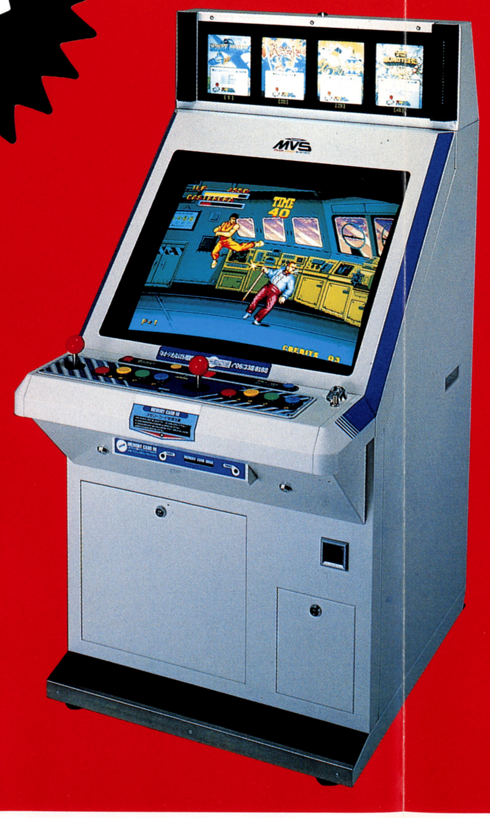


◉25″フラットモニター、ソフト2本搭載型。

MVS-U2

MVS-U2●寸法(cm)：幅62.0×奥行79.0×高さ126.6●使用ユニット：NEO-MVH MV20、定格AC100V、定格周波数50/60Hz、消費電力120W

NEW

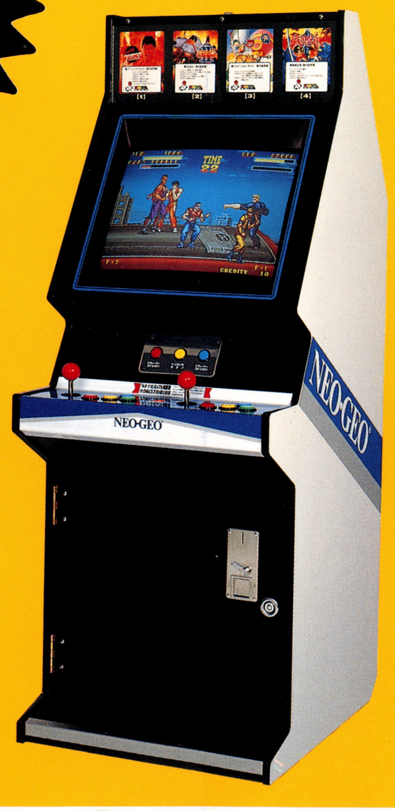


◉25″フラットモニター、ソフト4本搭載型。

MVS-U4

MVS-U4●寸法(cm)：幅62.0×奥行79.0×高さ126.6●使用ユニット：NEO-MVH MV4、定格AC100V、定格周波数50/60Hz、消費電力120W

NEW



◉コンパクトボディ、ソフト4本搭載型。

SCB-U4

SCB-U4●寸法(cm)：幅52.0×奥行65.5×高さ141.2 ●使用ユニット：NEO-MVH MV4、定格AC100V、定格周波数50/60Hz、消費電力100W

株式会社 エス·エヌ·ケイ
SNK CORPORATION
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8 TEL.06(338) 7007 FAX.06(338) 7150
営業本部 〒144 東京都大田区東蒲田2-2-12 TEL.03(3733)1122 FAX.03(3733)1139
18-8 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.

続々登場ネオ·ジオソフト！

低価格ソフトで好評「ネオ·ジオMVS」。今後も販売価格26,000円～最高36,000円を上限に高インカムゲームをご提供します。

TOGO

ALL NEW

ハイウェイスター
▽91-40154

じゃじゃまる君
▽91-40154

パオパオエレファント
▽91-42130

プレーンフェスティバル

フレンドプロ野球バス
▽91-40154

シャークパニック

フライングファイター
▽91-32956

🟥感動ある遊びを世界の人々に🟩

株式会社 トーゴ

本社：〒152 東京都目黒区八雲1-5-7 ☎03(3718)6461㈹
FAX03(3725)2420 TLX246-6310 TOGO.J.
☎03(3718)6521(特機販売部・直通)

天画
DAISHO SHOKAI

天画

大画面シリーズ第2弾！

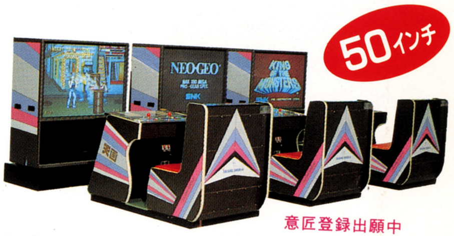
並べてビックリ！
インカムアップ!!

差別化 近隣ロケとは違う独自の魅力が打ち出せるため、集客効果も抜群です。

鮮明画像 プロジェクターとは思えない鮮やかな画像のため、明るい所にも設置可能。

高インカム 同じ基板・プレイ料金でも、「天画」を使うと2・3倍の高インカムが期待できます。

ボディーソニック 大型26cmスピーカー使用のボディーソニックでゲームの迫力・臨場感を更に高めます。



意匠登録出願中

サイズ：モニターW1171×D680(㎜) 筐体W830×D1600(㎜) 最小全長2330(㎜)
モニター〒95-3923 改良のため予告なく仕様を変更することがあります。

人気好調

NEO・GEO4本搭載タイプも

更に高収益!!

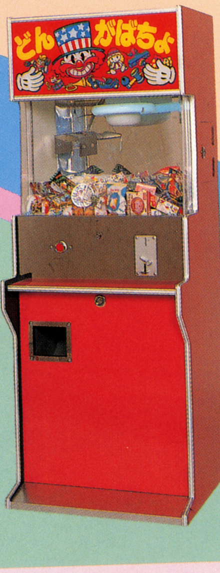
「ネオ・ジオ」4本用専用ハードとの組み合わせで更に安定した高収益を達成します。

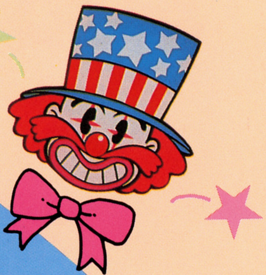
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

© 1991 SNK CORP.

ダイショー商会
〒570 大阪府大東市新田本町13－12
TEL0720(70)3892 FAX0720(70)3894

どん・がばちょ

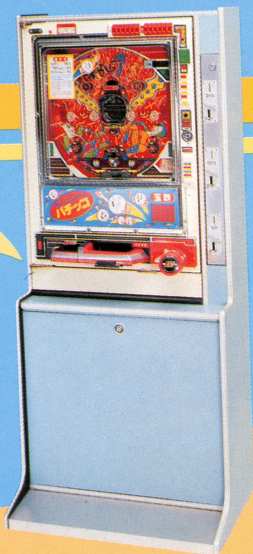




設置場所を選ばない、
コンパクトタイプのクレーンゲーム。
ボタンを押している間クレーンが動き続け、
クレーンがお目当ての景品の上にきたら、チャンス到来!!
ボタンを離すとクレーンが止まり、
自動的に景品をつかみ戻ってきます。

〈仕様〉
480（D）×550（W）×1,440（H）mm
（外部電源使用）

ちびっこフィーバー
パチッコ



- 楽しい版面のフィーバータイプパチンコゲーム。
- フィーバーがかかると下のポケットが開き、玉が入った数だけメダルが払い出されます。
- 10円・メダルはゲーム中でも追加して投入できます。

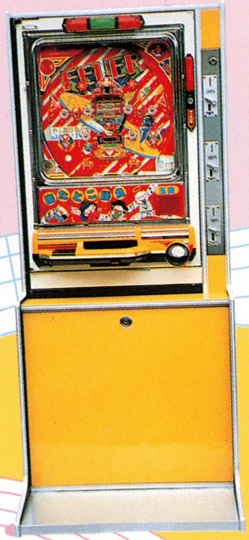
75ø カプセル払出しタイプもあります!

〈仕様〉
460（D）×635（W）×1,470（H）mm
直流電源装置使用，消費電力 70W
25c（24.5ø）メダル 使用
10円・100円・メダルの 3ウェイ

出たとこ勝負

フィーバータイプ

新発売



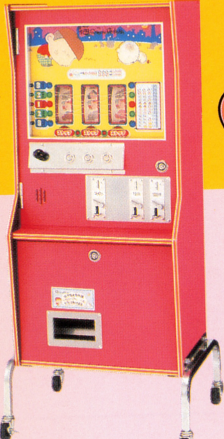
★カラフルなデザインのフィーバータイプパチンコゲーム。

★玉がVゾーンに入るとメダルが払い出されます。

〈仕様〉
635mm（W）×460mm（D）×1,470mm（H）
（外部電源装置使用）
25¢（24.5φ）メダル使用
10円・100円メダルの3ウエイ

75ø カプセル払出しタイプもあります!

ちびすろ
猫にこんばんゎ

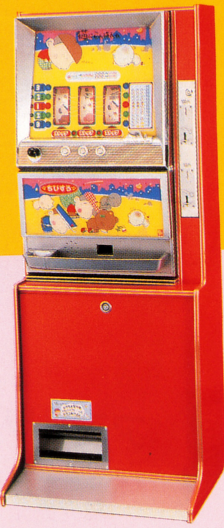


MiNi タイプ

- 可愛いキャラクターで女の子にも大人気!
- 楽しい記念メダル払い出しタイプです。
- 3～5台並べて置けば、売上げはさらに倍増!

●幅550mm×奥行450mm×高さ1,250mm●メダル、10円、100円（メダル貸出し）の3ウェイ方式●記念メダル（30ø）払い出し機構付●〒対象外（外部電源装置使用）

BiG タイプ



●幅580mm×奥行460mm×高さ1,470mm●メダル、10円、100円（メダル貸出し）の3ウェイ方式●記念メダル（30ø）払い出し機構付●〒対象外（外部電源装置使用）

●製造・発売元
㈱ブリッジ企画
門真営業所 〒571 大阪府門真市岸和田804－1
TEL（0720）81－7177㈹
FAX（0720）81－7180

景品ワンダーランドへようこそ！

好評発売中！

ドラネコブラザーズ 8アイテム(80ヶ入り)
OP価格 ¥25,000

ワンワン一家

8アイテム(80ヶ入り) OP価格 ¥25,000

近日発売

8月発売予定

アニマルファイブ 5アイテム(80ヶ入り)
OP価格 ¥25,000

大型クレーンを取り揃えて、
景品も充実で、お届けします!!

総発売元

Pasadena International Corporation
QUALITY AND INNOVATION
パサデナ インターナショナル株式会社
〒562 大阪府箕面市瀬川4－15－45
TEL 0727(21)8830 FAX 0727(24)2490

関東地区代理店

株式会社エイブルコーポレーション
〒171 東京都豊島区池袋4－8－3 エイブルビル
TEL 03(3988)2061㈹ FAX 03(3986)5180

バンプレスト代理店

夢づくりネットワーク
株式会社トウショウ

BANPRESTO

注目!!

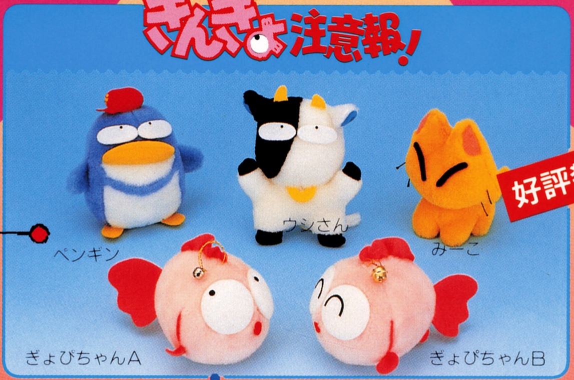
バンプレストの楽しいキャラクターたち

アイデアとユーモアのいっぱい詰まった商品群。かわいいけれど心強い味方です。

景品用ぬいぐるみ

みんなわぴこの
お友だちだよ♥

きんぎょ注意報!


ペンギン
ウシさん
みーこ
ぎょぴちゃんA
ぎょぴちゃんB

好評発売中!!

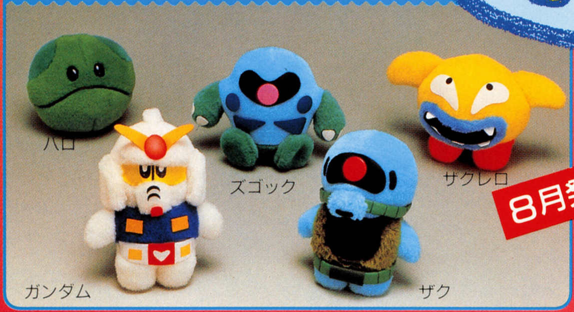
©猫部ねこ・講談社・テレビ朝日・東映動画

集客力抜群。
キャラクターの定番です。

誰もが知っている
強力キャラクター

とるとるキャッチャー
―景品用ぬいぐるみ―

機動戦士ガンダム

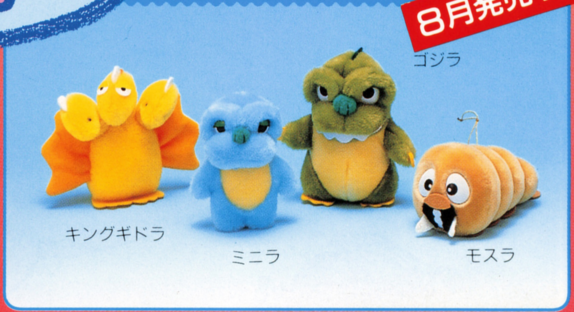

ハロ
ズゴック
サクレロ
ガンダム
ザク

8月発売予定

©創通エージェンシー・サンライズ

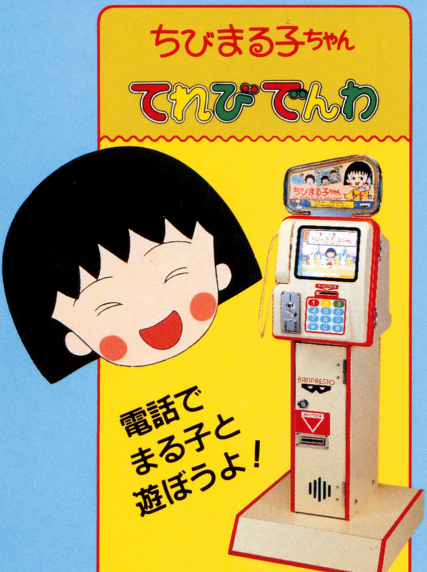
ゴジラ

8月発売予定


ゴジラ
キングギドラ
ミニラ
モスラ

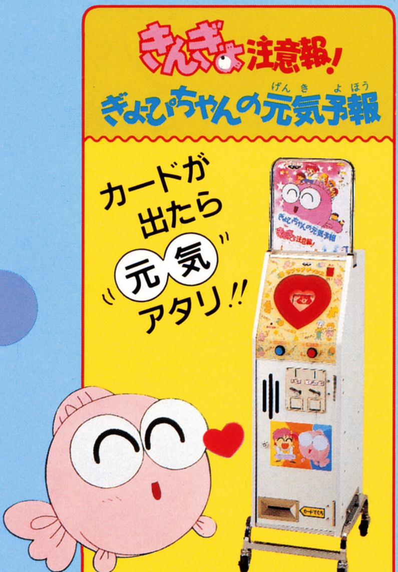
©東宝・東宝映画

ちびまる子ちゃん てれびでんわ


電話で
まる子と
遊ぼうよ!

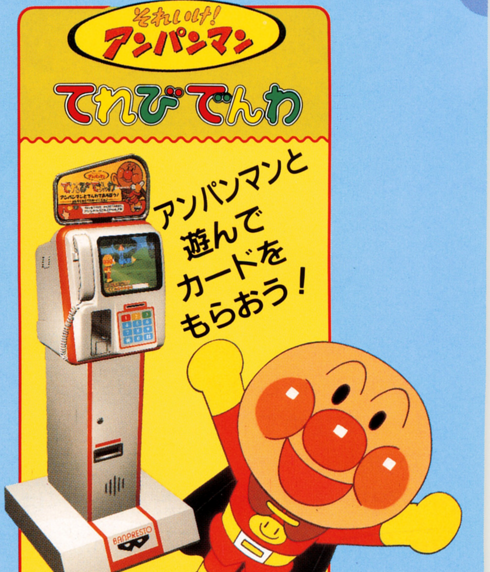
©さくらももこ/㈱さくらプロダクション・日本アニメーション1991

きんぎょ注意報! ぎょぴちゃんの元気予報


カードが
出たら
「元気」
アタリ!!

©猫部ねこ・講談社・テレビ朝日・東映動画

それいけ!アンパンマン てれびでんわ


アンパンマンと
遊んで
カードを
もらおう!

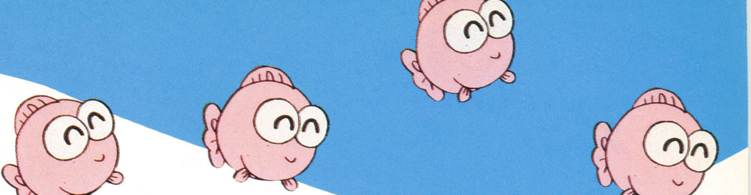
©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV

連絡先 **株式会社トウショウ**

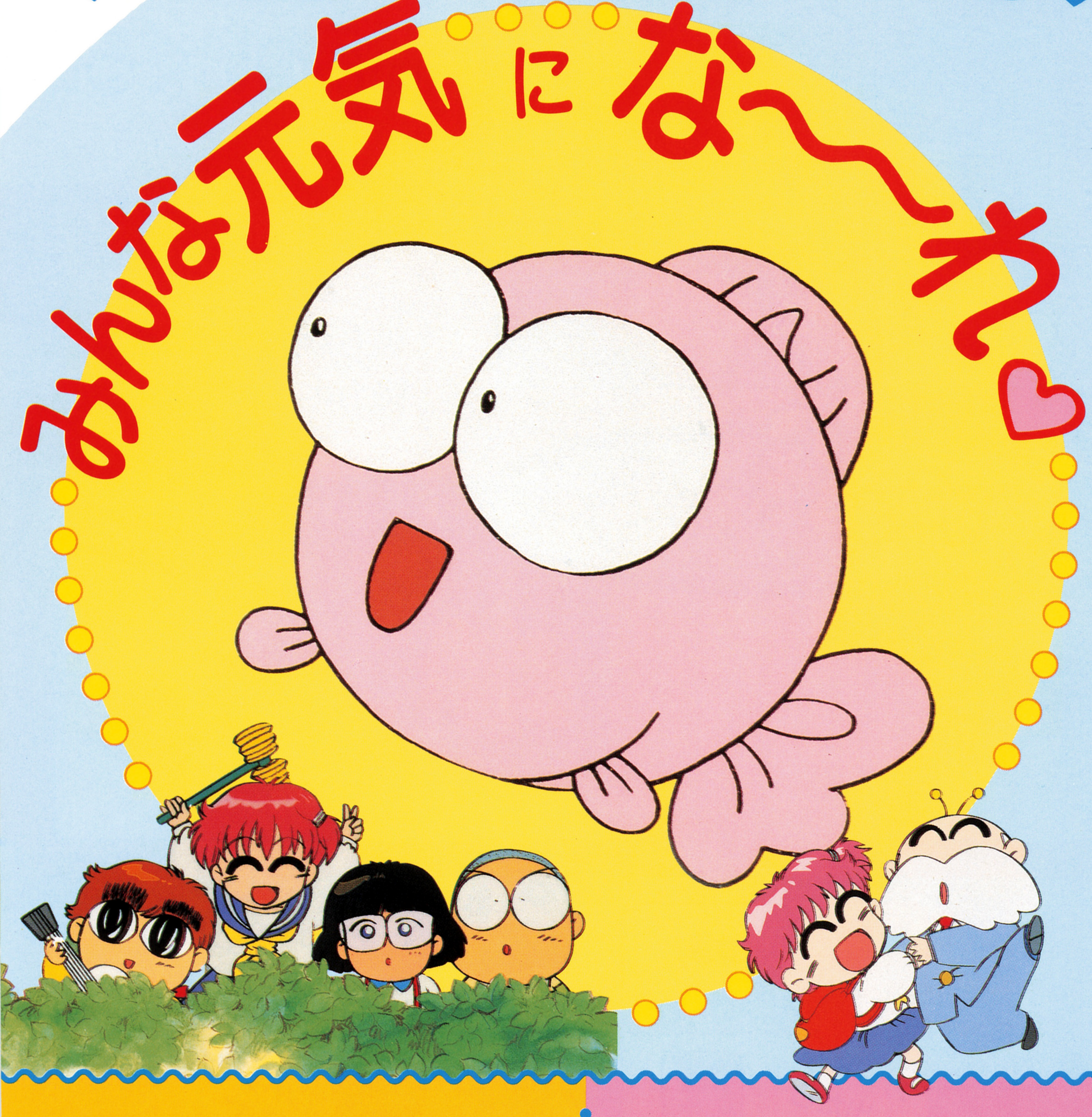
本社 〒111 東京都台東区駒形1-4-18 緑川ビル
☎03(3847)0521・FAX03(3847)0456
アミューズ部 〒131 東京都墨田区向島5-13-5
☎03(3623)8271

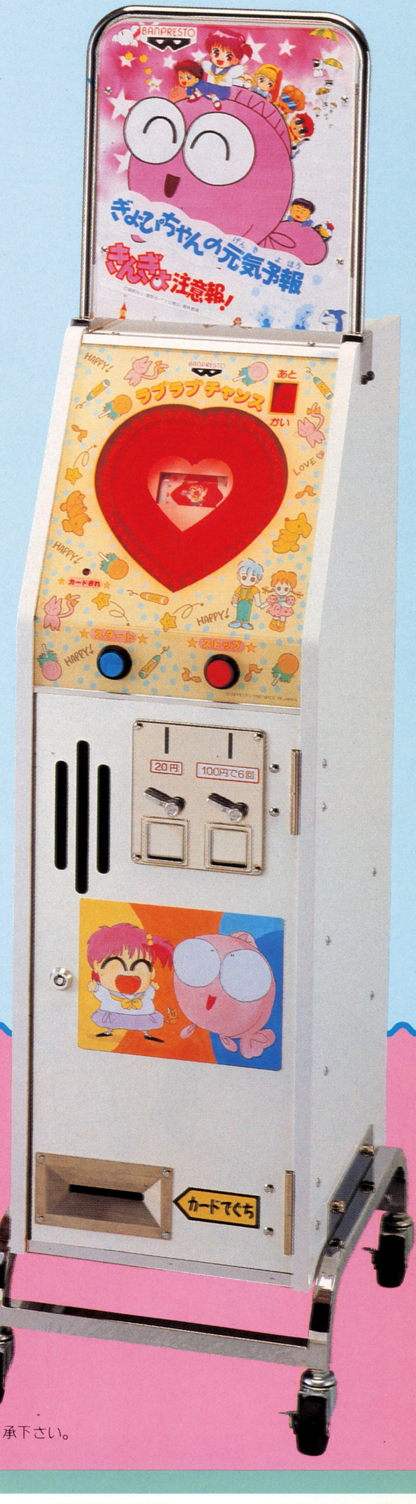
©猫部ねこ・講談社・テレビ朝日・東映動画

きんぎょ注意報!



ぎょぴちゃんの元気予報（げんきよほう）




BANPRESTO
ぎょぴちゃんの元気予報
きんぎょ注意報!
ラブラブチャンス
あと
かい
HAPPY
LOVE
20円
100円で6回
カードでぐち

遊び方・特徴

お金を入れて、スタートボタンを押すとリールがまわりはじめます。ストップボタンでリールを止めて下さい。
「アタリ」で一枚、「大アタリ」で３枚カードが出ます。「はずれ」だとカードは出ません。1プレイ20円、6プレイ100円です。

（上記はすべて標準設定です。）

仕様・外形寸法

奥行	395mm（キャスター含まず）
幅	328mm（キャスター含まず）
高さ	1,275mm（キャスター及びアイキャッチ含む）
重量	30kg
入力電圧	AC100V 50/60Hz
消費電力	30W

〶91-38433

※商品改良のため、仕様は予告なく変更する場合がありますのでご了承下さい。

発売元　株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
PHONE:03-3847-5164

愛ディアYOUモア

BANPRESTO

バンプレストは、
バンダイグループの一員として
アミューズメントゲームの開発にあたっています。

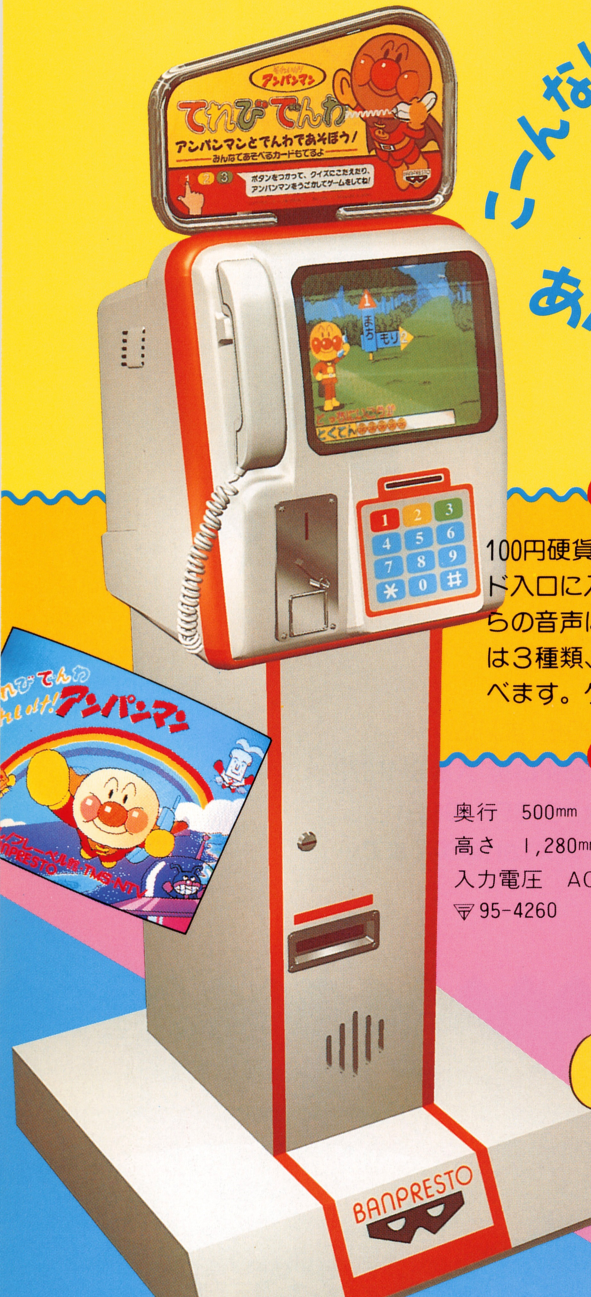
アンパンマンとちびまる子ちゃん

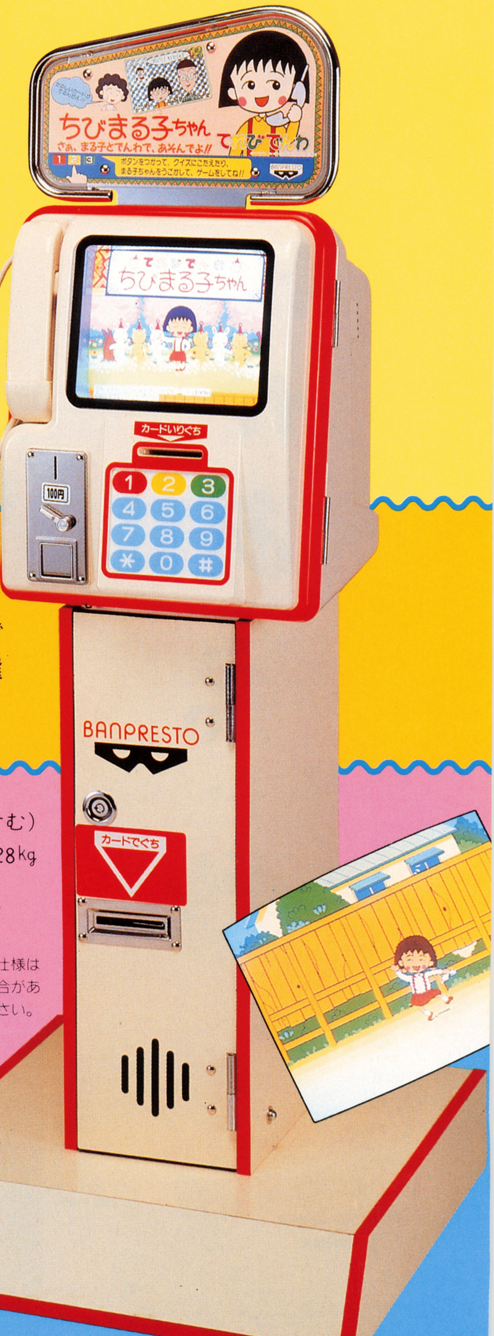
©さくらももこ/㈱さくらプロダクション・日本アニメーション 1991

©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV

てれびでんわで一人じめ!!

こ～んなに面白くてカードも出るなんて!
あたしゃ驚いたヨ。


アンパンマン
てれびでんわ
アンパンマンとでんわであそぼう!
みんなであそべるカードもでるよ
ボタンをつかって、クイズにこたえたり、アンパンマンをうごかしてゲームをしてね!
てれびでんわ
アンパンマン
BANPRESTO


ちびまる子ちゃん
さぁ、まる子とでんわで、あそんでよ!!
てれびでんわ
ボタンをつかって、クイズにこたえたり、まる子ちゃんをうごかして、ゲームをしてね!
ちびまる子ちゃん
カードいりぐち
100円
BANPRESTO
カードでぐち

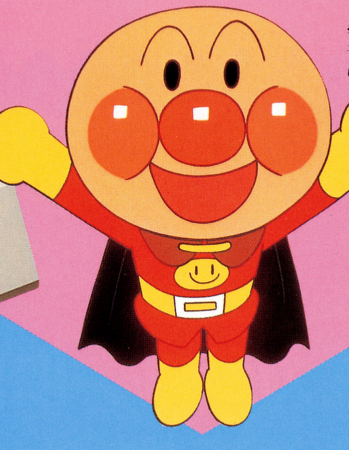
遊び方・特徴

100円硬貨を入れるとカードが出ます。それをカード入口に入れるとゲームスタートです。受話器からの音声に従ってゲームを進めます。アンパンマンでは3種類、ちびまる子ちゃんでは2種類のコースを選べます。ゲーム終了後カードは返却されます。

仕様・外形寸法

奥行　500㎜（キャスター含む）　幅　500㎜（キャスター含む）
高さ　1,280㎜（キャスター及びアイキャッチ含む）　重量　28㎏
入力電圧　AC100V50/60Hz　消費電力　最大90W
〶95-4260

※商品改良のため、仕様は予告なく変更する場合がありますのでご了承下さい。



唄う「よろこび」を伝えるエンターティメントマガジン

月刊カラオケfan ファン

歌には人生が、遊びには時代がある。

●年間購読料 7,200円（送料込）

●お申し込みは郵便振込で。郵便口座 大阪8-11372

●詳しいお問合せは ☎06-354-9891

㈱コインジャーナル・月刊カラオケfan編集部まで…

月刊 唄う「よろこび」を伝えるエンターティメントマガジン

カラオケfan ファン

7 1991 JUL.

定価600円

COVER REPORT

藤あや子

「雨夜酒」「おんな」解説付

ずばりINTERVIEW

滝里美

ヒットメーカー探訪

天野近

特集・完全密着取材

レコードはこうして作られる！

北島三郎書下ろしエッセイ

艶歌ひとすじ

サークル訪問

真美京子とロータスハラ歌謡教室

好評連載・伊藤雷彦直伝

カラオケ歌唱実践講座

STAGE NOW●大阪厚生年金会館

堀内孝雄・20周年記念コンサートツアーinOSAKA

三木たかし今月のオハコ

伍代夏子

恋挽歌

村田英雄

父子船

香西かおり

流恋草

スターグラビア

北島三郎

森進一

北乃町子

石原かずみ

HIT-HIT MELODY ★楽譜・唄い方ワンポイント付★

15曲

愛染かつらをもう一度 あっぱれ!恋女房 あなたに咲く華 雨じゃんじゃん 雨に咲く花 応援歌、いきます 俺の人生浪花節 さよならだけの人生に 三色幻燈 次郎長富士 パパの歌 みれん横 離愁…秋から冬へ ナツメロ/男の純情 サーカスの唄

カラオケが登場して10余年、今ではその愛好家人口は2千万人とも3千万人とも言われています。これはゴルフ、釣、囲碁等といった、現在の最もポピュラーなレジャー人口と匹敵する規模と言えるでしょう。こうした大規模なファン人口を擁するレジャーにもかかわらず、この分野の動きをトータルに捕え、情報提供できる雑誌媒体は、これまでのところほとんど出現しなかったと言えます。「月刊カラオケファン」では、こうしたカラオケレジャーをマクロの視点から捕えつつハードウェアーとソフトウェアーの両者を多角的に、より具体的かつ詳細に報道する、カラオケに関する総合専門誌です。

毎月15日発行

カラオケに関する総合専門誌

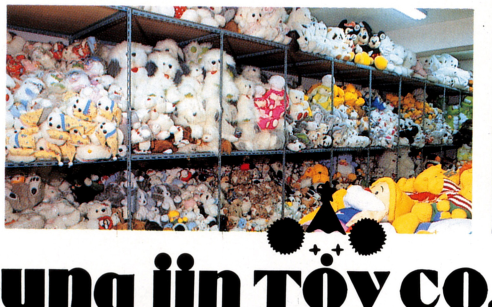
3大満足を差し上げます！

•品質満足！ •価格満足！ •条件満足！

SEOUL
EXPORT
SEUNG JIN
MADE IN KOREA

百聞は一見に如かず！まず一度お訪ねください！

我々昇進玩具は、景品を取扱っておられるバイヤーの皆様に満足していただくために、日々努力を重ねております。ぜひ一度ご訪問、ご相談していただければ、充分な満足をお約束致します。



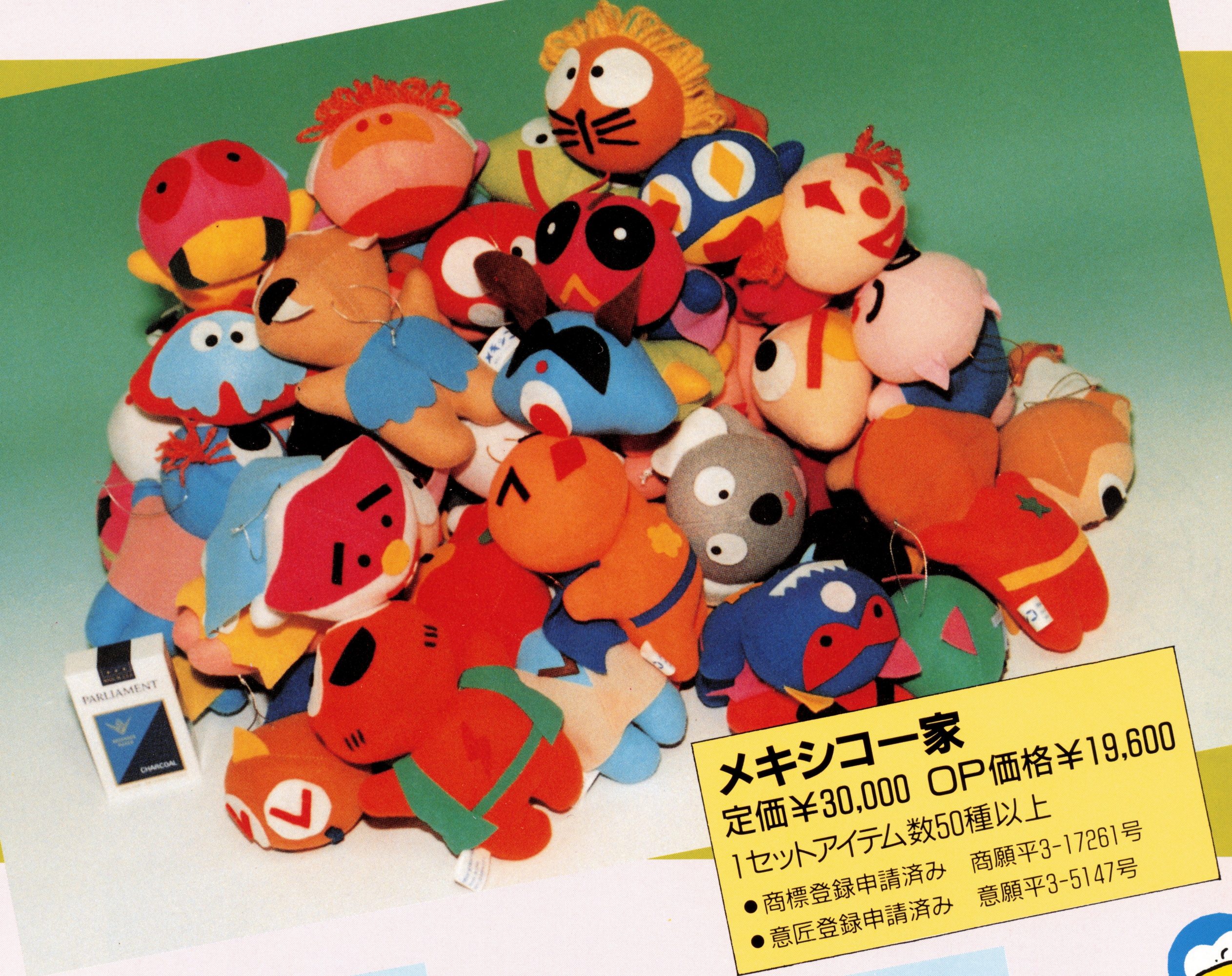
昇進の条件

- 自社製造ライン稼働
- 多品種生産可能
- バイヤー注文生産歓迎
- 徹底した納期日厳守
- 低廉な価格代形成
- 多様なデザインの高品質重点生産（約 3,000余種）

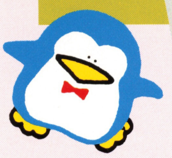
seung jin TOY co.

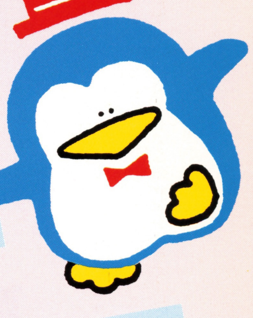
ADD : # 407, DONG NAM B/D 317-43, SUNG IN2-DONG, JONG RO-GU, SEOUL, KOREA.
TEL : (02) 234-1516, 234-1517
FAX : (02) 237-9995

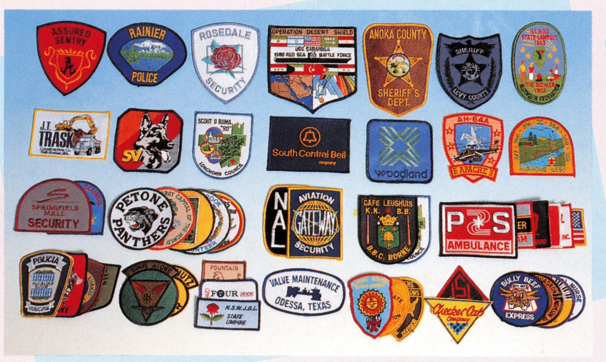
激安良品をモットーに日本一をめざす!



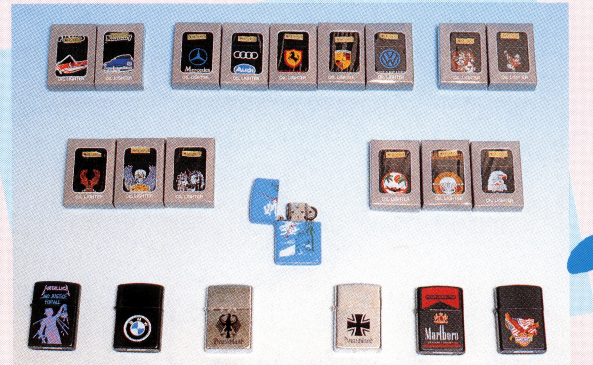
メキシコ一家
定価¥30,000 OP価格¥19,600
1セットアイテム数50種以上
● 商標登録申請済み　商願平3-17261号
● 意匠登録申請済み　意願平3-5147号







●ワッペン　¥160



●ライター（ジッポータイプ）¥180

●牛皮サイフ ¥160

●Aゴールドブレスレット
¥200

●コインパース　¥80

店舗活性化へのパートナー
株式会社メキシコ
〒370 高崎市小八木町2038－3

TEL 0273(63)9000
FAX 0273(63)3231
（24時間受付）

〈振込先〉
高崎信用金庫 南支店
普通預金口座
No.0142722 ㈱メキシコ

ワクワク情報！安さに確かさをそえて…

ぬいぐるみ(中)セット（100個入）
OP価格¥13,800　定価¥21,000

新……新商品です。

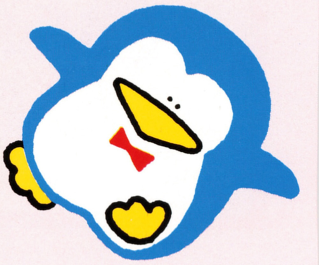
品名	**単価**	75mmカプセル詰	バレッタ	60円	○	ショーツ	80円～	○	コインパース	80円	○
㊪起き上りコボシボールペン	100円	○	ハンカチーフ	60円	○	腕時計	140円	○	スポーツボール	90円	○
㊪ミニホッチキス	100円	○	カーアクセサリー	80円	○	ヘルメット時計	140円	○	バスクリン	90円	○
㊪ミニカー(チョロQタイプ)	120円	○	イヤリング	120円	○	ペンダント時計	180円	○	ファンシークリップ	90円	○
㊪リップクリーム	120円	○	高級ブローチ	120円	○	マジックスネーク	60円	○	シャボン玉	90円	○
㊪マニキュア	120円	○	アームバンド	130円	○	鉛筆削り	60円	○	ミッキースタンプ	100円	○
メキシコ一家(100個入)	19,600円	×	ダイヤペンダントネックレス	180円	○	ミニカー	60円	○	ゴルフボール	100円	○
ぬいぐるみ(中)(100個入)	13,800円	×	ゴールドネックレス	180円	○	エスカルゴライター	80円	○	バットマンキーホルダー	120円	○
怪獣ぬいぐるみ(50個入)	14,800円	×	Aバンダナ	185円	○	爪切り	80円	○	ローリングパズル	120円	○
UFO人形(100個入)	9,500円	×	Bバンダナ	100円	○	ファンシーロック	80円	○	カーマスコット	130円	○
カプセル人形(100個入)	9,500円	○	Aパールネックレス	180円	○	消しゴムパズル	80円	○	カプセル（ハーフソフト75φ 500個単位）	15円	／
ぬいぐるみ(小)	68円	○	Bパールネックレス	130円	○	キーホルダー	80円	○	ソフトカプセル（75φ 500個単位）	19円	／

その他各種取り揃えてございます。くわしくは下記までお電話を！

特報 カプセル詰手数料、無料サービス！

景品セット A	景品セット B	景品セット C
OP価格　15,000円	OP価格　12,000円	OP価格　8,000円

各セット　景品100個入り、カプセル入りは2,000円増　消費税送料別



特用景品セット OP価格 15,000円　**高級詰め合わせセット** OP価格 20,000円

各セット共通 カプセル入り景品100個、ファッションジュエリー、時計etc.　消費税込、運賃当社負担

店舗活性化へのパートナー
株式会社メキシコ
〒370 高崎市小八木町2038－3
TEL 0273(63)9000（24時間受付）
FAX 0273(63)3231

〈振込先〉
高崎信用金庫 南支店
普通預金口座
No.0142722 ㈱メキシコ

愛らしさと品質にこだわりました

海のもの大集合
さかなにぬねの
¥23,800（10アイテム、80個）

OAO
推薦景品

バラエティー豊かな
ぬいぐるみOAO-7
¥19,800（13アイテム、100個）

9月
予定

タカラ製
©学研・日本経済社・手塚プロダクション・テレビ東京

ジャングル大帝レオ
（1カートン、100個）

のらくろ （1カートン、100個）

8月
予定

タカラ製
©田川水泡／講談社・スタジオピエロ1987・1991

サムライトルーパー
¥28,500（1カートン、100個）

タカラ製
©サンライズ・名古屋テレビ

好評
発売中

製造総発売元 あそびは文化 タカラ

チャップリン
（1カートン、100個）

10月
予定

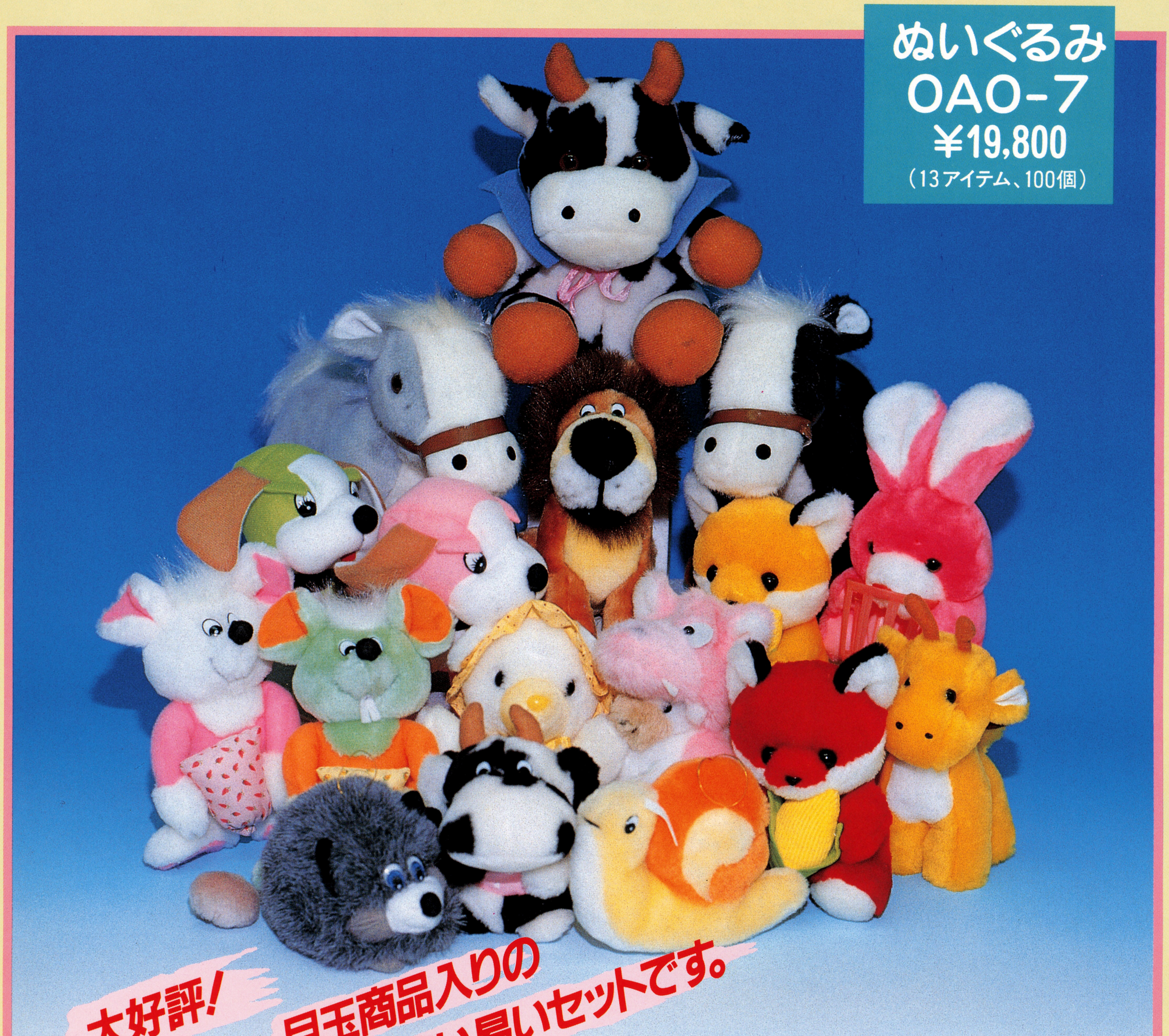
タカラ製
©BUBBLES INC, s.a 1991

株式会社 富士リース

〒542 大阪市中央区千日前2丁目11番5号
TEL.06(633)5008　FAX.06(633)5152

OAOからオペレーターへお薦めする

安心と信頼のぬいぐるみ



ぬいぐるみ OAO-7

￥19,800

（13アイテム、100個）

大好評！

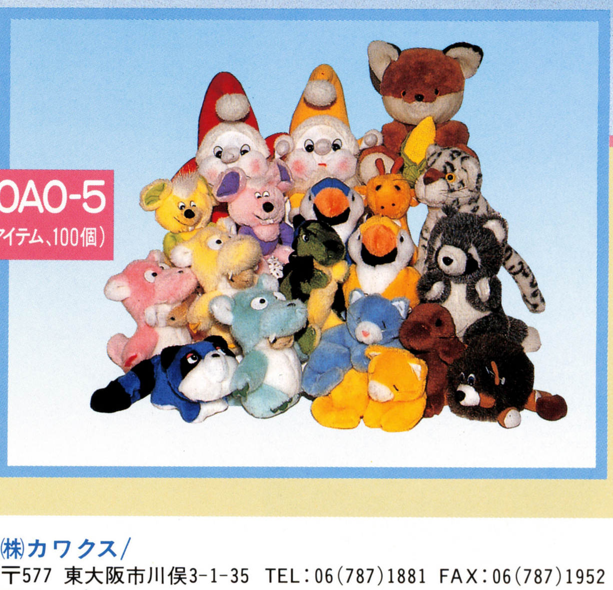
目玉商品入りの
使い易いセットです。

OAO推薦ぬいぐるみ

OAO推薦ぬいぐるみ
C/S NO:
OSAKA JAPAN
大阪アミューズメント施設営業者事業協同組合

景品基準を守り、非該当景品は
入っていません。

ぬいぐるみOAO-5
￥19,800（16アイテム、100個）



大阪アミューズメント施設営業者事業協同組合
〒541 大阪市中央区久太郎町1-2-16 三星中央別館7階706号室
TEL 06（263）1381
FAX 06（263）1383

販売元

㈱カワクス／
〒577 東大阪市川俣3-1-35 TEL：06(787)1881 FAX：06(787)1952
㈱ウィズ／
〒531 大阪市北区中津1-17-23 梅田サービスビル502号
TEL：06(359)0955 FAX：06(359)0956
㈱富士リース／
〒542 大阪市中央区千日前2-11-5 TEL：06(633)5008 FAX：06(633)5152

ナコス推薦

子供たちの夢がひろがる たのしいアーケードマシン

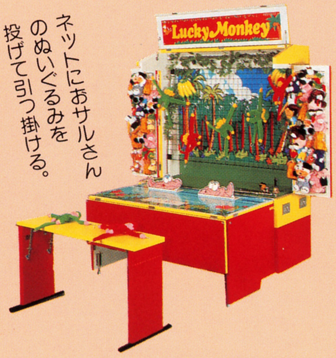
常識破りのカーニバル登場！

3タイプ一斉発売！

CARNIVAL WAGON namco

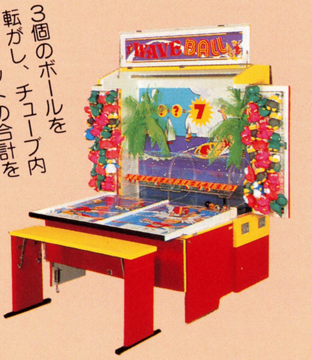
カーニバルワゴン

▲収納時▼


ネットにおサルさん
のぬいぐるみを
投げて引っ掛ける。

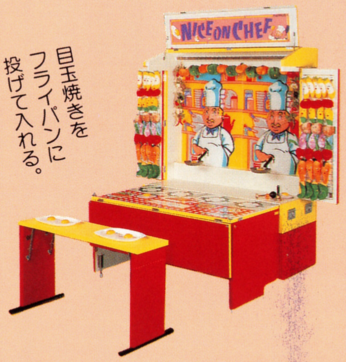
Lucky Monkey

ラッキー モンキー


3個のボールを
転がし、チューブ内
のポケットの合計を
「7」にする。

WAVE BALL

ウェイブ ボール


目玉焼きを
フライパンに
投げて入れる。

NICE ON CHEF

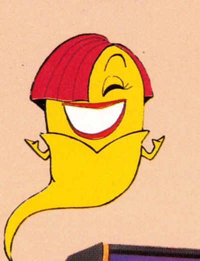
ナイスオン シェフ

- 収納式でコンパクト！
- ソフトの交換が可能！
- キャスター付で機動性バツグン！

仕様
サイズ W2100×D1500×H2300㎜（テーブル含まず）フィールド部H700㎜――展開時
W1500×D600×H1980㎜――収納時

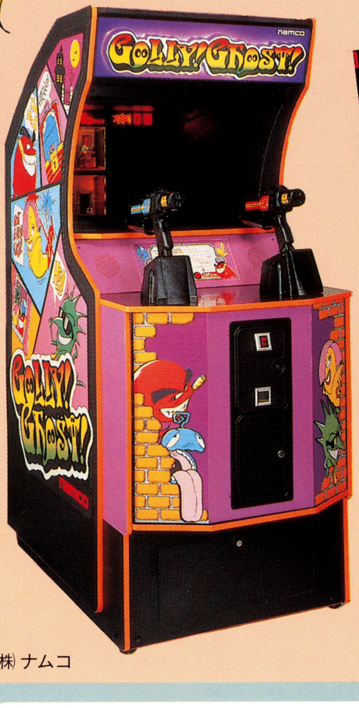
Ⓒ㈱ナムコ

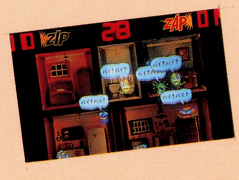
超感覚ビデオエレメカシューティング



GOLLY! GHOST!

ゴーリーゴースト





業界初！

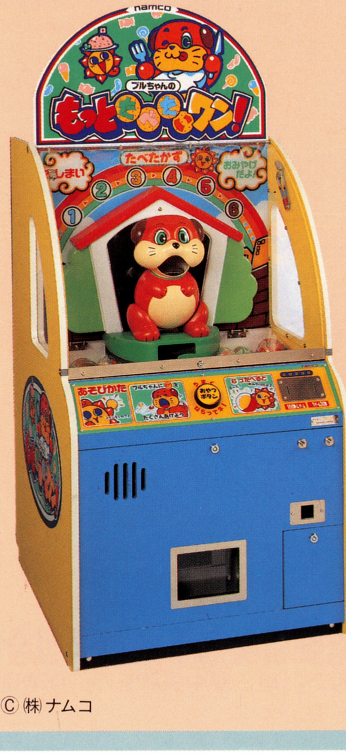
ビデオ＋ジオラマ合成画面
コミカルタッチガンゲーム

仕様
サイズ W780×D1220×H1920㎜
重量 215kg 消費電力 240W
〒95-3423

Ⓒ㈱ナムコ

ブルちゃんの もっとたべたいワン！

簡単だけどムズカシイ？それが高インカムの理由（ワケ）



ぼくにおやつを
たべさせて！

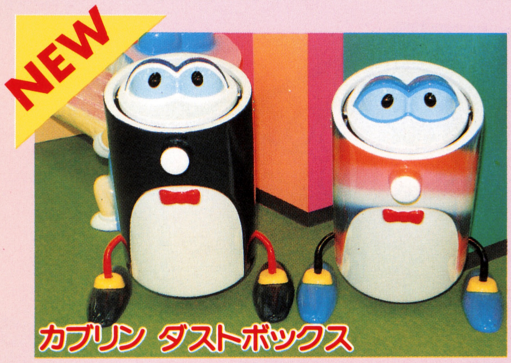
仕様
サイズ W640×D740×H1100㎜
（看板部除く）消費電力48W
〒91-34315（直流電源装置使用）

Ⓒ㈱ナムコ

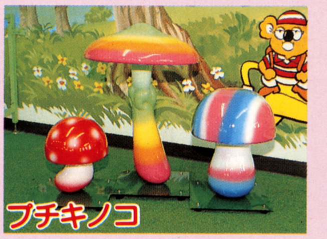
株式会社 ナコス
〒211 神奈川県川崎市中原区苅宿73番地
TEL・044-433-8331 FAX・044-433-8335

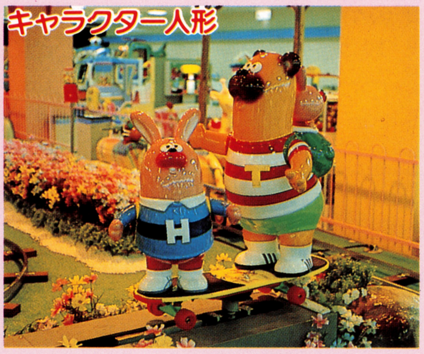
アクトの ファンタスティック アドベンチャーシリーズ

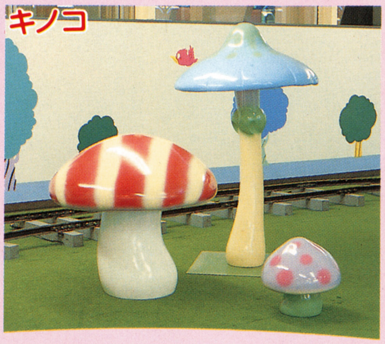
アミューズメント デコレーション

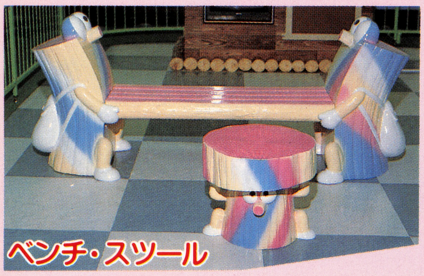


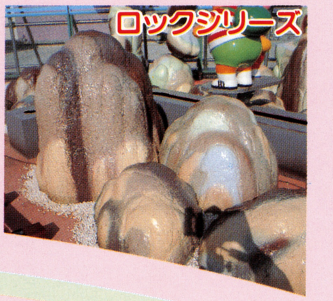
カブリン ダストボックス


プチキノコ

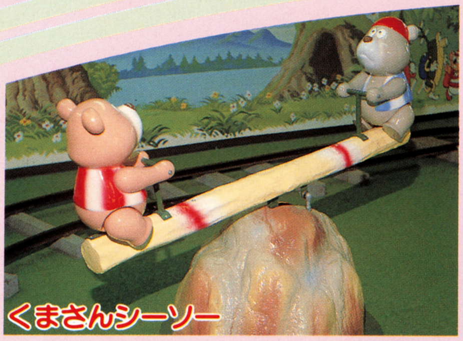

キャラクター人形

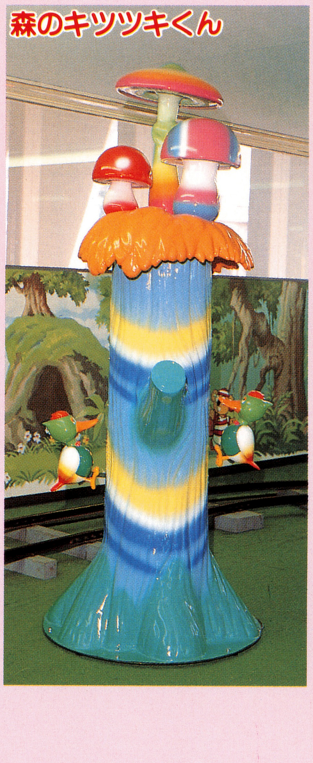

キノコ

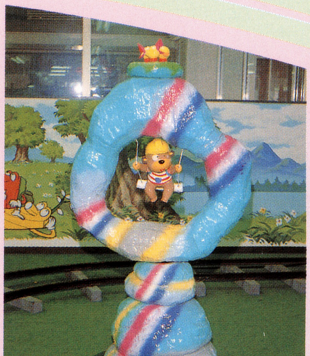

ベンチ・スツール

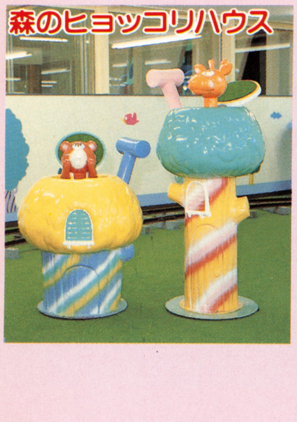

ロックシリーズ

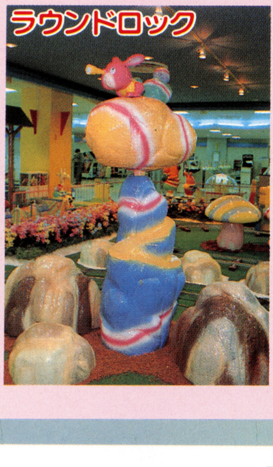
ムービングタイプ

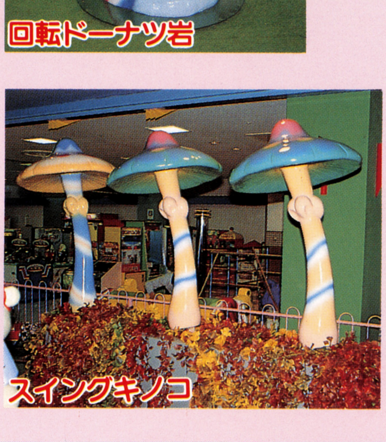

くまさんシーソー


森のキツツキくん


回転ドーナツ岩


森のヒョッコリハウス


ラウンドロック


スイングキノコ

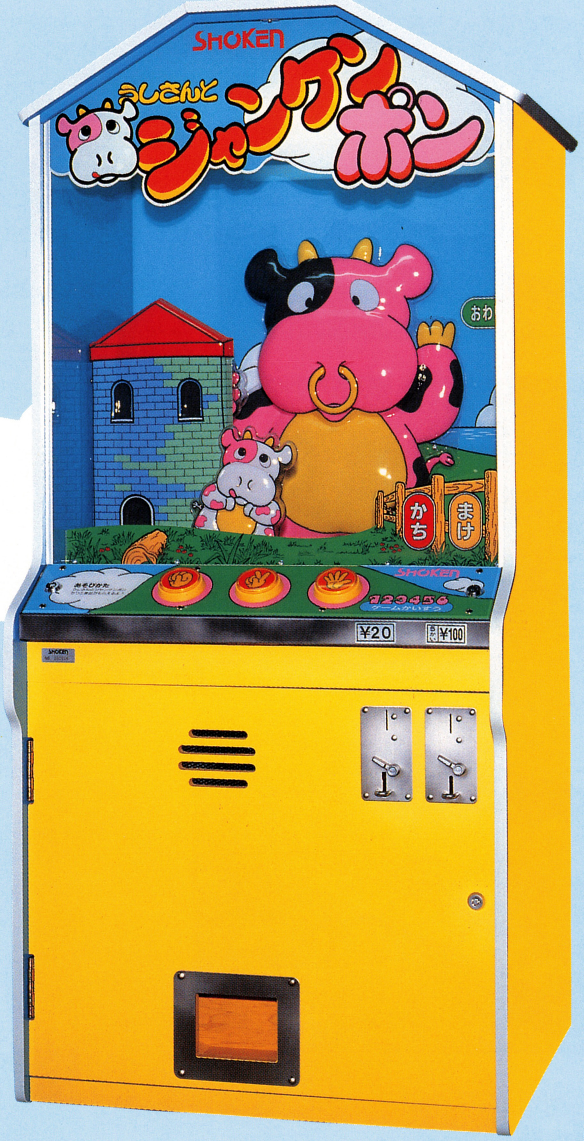
代理店　株式会社 ナコス

〒211 神奈川県川崎市中原区苅宿73番地
TEL・044-433-8331 FAX・044-433-8335

うしさんと
ジャンケンポン

だれでも知ってる
ジャンケンポン。
単純明快高人気！

親牛、子牛のキャラクターがとてもユニーク。
ついプレイしたくなる可愛いさです。


SHOKEN
うしさんと
ジャンケンポン
かち
まけ
SHOKEN
123456
¥20
¥100

プレイヤーと親牛との
ジャンケン対戦ゲームです。

コインを投入し、「ジャンケンポン」の声に合わせて押ボタン(グー、チョキ、パー)を押すと、親牛もグー、チョキ、パーのいずれかの手を出します。プレイヤーが勝つと景品払い出し。緊張の１回勝負です。

子牛の動きもとても楽しい。

プレイヤーの勝ち負けによって、子牛が上下に動いて喜んだり、ズッコケたり…とても楽しいしぐさをします。

45φカプセル対応です。

くらしに夢と遊びを…

UA 株式会社 **友栄**

東京都千代田区三崎町３丁目７番５号
〒101 ☎03(3263)9421㈹ FAX03(3263)9476

今月の

中古機情報

中古機に関する最新情報をインフォメーションするページです。ビジネスに直接つながる"生の情報"を満載してお届けします。

市場は堅調から軟調な地合へ

今期の中古機市場は前期の堅調な地合からやや軟調気味に向かっているようだ。時期的な要因を差し引いてもやや翳りが見え始めたといえるのではないか。

しかし、基板では今期も前期に引き続きストリートファイターⅡが大活躍している。当分の間はストリートファイターⅡがリード役となって少々スローダウン気味の市場を引っ張っていく気配だ。

中古機市場は来期頃（6月下旬～7月上旬）から、ゆっくりとではあるが夏休み商戦に向けて動きだす時期に入る。

しかし、今期から来期の下旬にかけてはまだ動ける状況が市場環境にはなく、今暫くは軟調な地合で推移していくものと考えられる。

停滞気味の市場にあって、スーパー人気ソフトであるストリートファイターⅡの活躍だけが目につく。

中古機市場で活発に取り引きされているということではないが、中古業者の口から飛び出すセリフは「ストリートファイターⅡ」のことばかり。ファイナルファイトでオイシイ経験をしているだけに、それも当然のことかも知れない。業者にすれば、これはなんとしても確保したい商品だろう。

中古業者のストリートファイターⅡへのテンションは日々上がってきており、停滞気味の市場に心理的なカツを入れているようだ。業者の意識の中では既にストリートファイターⅡの取り引きは織り込み済みのようで、胸算用があれこれあるようだ。

ストリートファイターⅡ以外は鈍い動き

中古業者のテンションは上がり、夢も膨らんでいるようだが、ストリートファイターⅡを除けば、やはり基板は不振という厳しい現実を再認識せざるをえない。ウルトラマン、スーパーバレーボール、クイズものなどパワーのあるソフトも控えてはいるが、ストリートファイターⅡ人気の前では、影が薄いようだ。

ダントツの人気ソフトが出ると、その一番人気に他のソフトが喰われる傾向があり、ウルトラマン、スーパーバレーボール、クイズものなどもそのアオリを喰う恐れがある。ロケーションでは活躍しているが、中古機市場ではロケほど活躍しないケースもあり、少々気掛かりだ。

中古機市場では、ここ暫く基板の動きが悪いだけに、少しでも多く動く、動かせる商品が欲しいところだが。

ある中古機業者は「ストリートファイターⅡは夏までは、このままの状態でいくことは間違いない」と断言しており、そうなればS・FⅡ以下の二番手、三番手、四番手あたりの基板は、夏頃までS・FⅡの影響から抜けだせないかも知れない。

中古機市場ではストリートファイターⅡ、当然まだ中古機としては登場していない。取り引きされていても、全て新品である。今のところメーカーからも順調に商品が出荷されており、極端な品不足状態ではない。しかし、超人気商品だけにジッと耐えて待っているオペレーターは多い。

それならば、ストリートファイターⅡが手に入るまでの代わりをというわけでもないだろうが、ファイナルファイトにオーダーがきている。

ファイナルファイトの中古機市場での取り引き価格は8万～9万円と依然として高いレベルをキープしている。

「買いたい客は大勢いるが、これも商品が確保できない」とかで今だにトップクラスの人気を維持している。

ストリートファイターⅡにしても、ファイナルファイトにしても超人気商品だけに確保さえすれば確実に商売になる。しかし、それはオペレーターも同じことで、持ってさえいれば確実にインカムのある商品なのである。

あるオペレーターは「F・FやS・FⅡ以外でこれだけ安定したインカムを上げるものはない。これらに代わるものが出てこないのだ」と手離せない理由を語る。

ファイナルファイトでは、どのオペレーターも十二分に儲けたはず。たとえここで中古機業者に8万～9万円で手離したとしても、それは丸々の利益になるはずである。

しかし、それでも手離さないということは、いかに、このファイナルファイトがロケーションで安定したインカムを上げているかが分かる。

先に述べたように、ダントツの超人気商品が登場してくると、他の商品が喰われてしまう。ストリートファイターⅡもファイナルファイト同様の動きを見せることになるだろうが、中古機業者にとっては、このような超ヒット作、ウレシイようなカナシイような泣き笑いの複雑な心理にさせられるようだ。

複雑な心理といえばウルトラマン、出たなツインビー、パロディウスなども中古機業者泣かせの商品だ。

いずれもロケーションでは安定したインカムを続けている商品であるが、中古機市場にはなかなか流れてこない。ウルトラマンはストリートファイターⅡのアオリを喰ったということも考えられるし、メーカーの出荷枚数の問題もあろう。しかし、ツインビー、パロディウスなどは首を傾げたくなる商品だ。

小誌のランキングでもツインビーはロケーションによればランキング内に入っているという程度で、平均したランキングでは外れている。パロディウスは既にランキング外に落ちいてるという状態だ。

これは推測だが、オペレーターはロングランで稼働する安定機種を好む傾向になってきているのではないか。できるだけ長く稼働する機種がオペレーターにとってベスト商品なのである。短期決戦型でいくら飛び抜けたインカムがその時にあろうと好まれていないのである。

基板以外では、今期もプライズ機は堅調だ。地方ロケーションからのオーダーも途絶えていない。クレーンを中心にしたプライズ機の人気は、ここ暫くは続きそうだ。

今期の中古機市場は、夏休み商戦前ということもあって大きな動きは見られなかったが、話題の商品ストリートファイターⅡがあった分、市場に活気はあった。本格的に市場で動くのはもう少し先になるだろうが、心理的にせよ市場が活気づくのは歓迎したい。

ただ繰り返すが、超人気ぶりが他の商品にマイナスの影響を及ぼす恐れがあり、それが気掛かりだ。同ジャンルの格闘技ものにはプラス効果が現れてはいるが・・・。

マニア向け市場も軟調気味

次にゲームマニア向けの販売であるが、今期は、ここでも軟調気味のようだ。時期的なことも理由のひとつであろうが、ある業者などは「ゲームマニア市場そのものが変化してきている」という意見を述べている。

ひとつには、ゲームマニアが自分の好きな基板を一通り手に入れたので、動きが鈍くなった、ということが考えられる。またひとつには、ゲームマニア好みのナムコ系列の基板が少なくなっている、ということも上げられる。

しかし、ゲームマニア市場が低迷期に入った理由は、中古機業者の乱立、それに伴う販売価格の乱れなどが大きな要因ではないか。ある中古機業者などは、昨年と比較して売上げで2割から3割もダウン。利益率も大幅に下がってきている。

中古機業者の中古基板の仕入れ価格も上昇してきており「前ほどのウマ味はなくなった」という業者もいる。

ゲームマニア向け販売のスタイルもここにきて変化してきており、対面販売スタイルから通販スタイルが主になってきている。

中にはディスカウトショップのような販売スタイルを採用するところも出現してきており、ゲームマニア向け販売も、ここでまた変化の時を迎えるようだ。

"YOU BET!"
ゲーム機器なら
〒547 大阪市平野区瓜破6-6-26
TEL06(708)6187
FAX06(700)7516

- モモコ120％
- 妖魔忍法帖
- 妖獣伝
- 妖怪道中記
- ラスタンサーガ
- ラストデュエル
- ラッシュ&クラッシュ
- リアル麻雀
- 陸海空
- ロードランナーⅡ
- ロードランナーⅢ
- ロードファイター
- ロボレス2001
- ワンダーモモ
- ワールドカップ
- ペニーフォール
- グランドダービー
- アウトラン
- ハングオン
- ポールポジションⅡ
- ダライアス
- ゴールデンダービー
- スーパーダービー
- 各種フリッパー
- ピカデリー各種
- パチンコ各種
- パチスロ各種
- クレーン
- 各種両替機
- コトブキ14インチメダル機
- UPL　　　〃
- 18インチ中古各種
- フィーバーチャンス1942
- ハッピーランド
- オチャラカ
- ハンティング
- ドラゴンフィーバー
- WECルマン24
- アフターバーナー
- ロックオン
- スペースハリアー
- スーパーハングオン
- ジャンケンマン
- その他大型機・メダル機・中古基板売ります・買います。
- 18・20インチ筐体売ります
- 20インチモニター大特価
- 25セント・4セントコイン多数有ります。
- 100円・50円両替機
- ピカデリータイプ等子供用アーケードマシンもあります。
- 新製品も取り扱っておりますので、お気軽にお電話下さい。

●かいます

- リース先買います。喫茶店・ゲームコーナー・シングルロケ
- ファイナルラップ
- チェイスHQ
- アウトラン
- ターボアウトラン
- オペレーションウルフ
- 大型クレーン
- 25セント中古メダル多数でも可

＊振込先
近畿銀行　放出支店
普通　279271
（株）タイガー商事

タイガー商事　大阪市鶴見区今津中1−7−12
☎06(962)9425
FAX 06(962)4556

大型機は

特に

ファイナルラップ2
チェイスHQ
スーパーモナコGP
大型プライズマシン
大型マスゲーム
その他体感ゲーム

中古基板
高価買入

ファイナルファイト
クライムファイター
スーパースターズ
パロディウスだ！
その他格闘技もの

タイガー商事に！

〒538 大阪市鶴見区今津中1-7-12
TEL：06-962-9425㈹ FAX：06-962-4556

㈱タイガー商事

●振込先 近畿銀行放出支店
普通 279271
㈱タイガー商事

買取りします!
ジャンク基板
スクラップ基板
中古EP-ROM
RAM CPU
SOUND
その他IC部品
小売始めました。
詳しくはお電話下さい。
浪速電子
〒578 東大阪市西鴻池町1-14-13
☎06(746)1943 FAX06(744)1235

●うります

・中古ＥＰ－ＲＯＭ
ＲＡＭ、ＣＰＵ、ＳＯＵＮＤ
その他ＩＣ部品小売り始めました。お問い合わせ下さい。

●かいます

・スクラップ・ジャンク基板
・（ＲＯＭナシ・ワンタイム欠品基板もＯＫ）
専門に買取致しております。
お気軽にお問い合わせ下さい。

浪速電子　東大阪市西鴻池町１－１４－１３
☎　０６（７４６）１９４３
FAX ０６（７４４）１２３５

●うります

- アーガス
- アルゴスの戦士
- アルカノイド
- １９４２
- イシターの復活
- 怒（Ｐ付）
- イメージファイト
- ウイズ
- ウエスタンエクスプレス
- Ｒタイプ
- エキサイティングアワー
- お雀子クラブ
- オーダイン
- 火激
- カイロスの館
- 影の伝説
- カルノフ
- 強行突破
- ギャプラス
- ギャリバン
- ギャラクシアン
- クラウンズゴルフ
- 究極タイガー
- グラディウスⅡ
- クリスタルギャル
- グリーンベレー
- コントラ
- コップ０１
- 高校野球
- 源平討魔伝
- サイドアーム
- サラマンダ
- サイコソルジャー
- サイドポケット
- 少林寺ロード
- シュートアウト
- スクランブルフォーメーション
- スパルタンＸ
- スターフォース
- スラップファイト
- スーパーリーグ
- スーパーバスケットボール
- 戦場の狼
- シルクワーム
- ソロモンの鍵
- ダンプ松本
- ダンガー
- ＸＸミッション
- 闘いの挽歌
- ダーウィン4078
- タイガーヘリ
- 大魔界村
- 達人
- ストリートファイター
- ニュージーランドストーリー
- 中華大仙
- ドラゴンスピリット
- ダブルドラゴン
- ダンクショット
- タイムパイロット84
- チョップリフター
- ツインビー
- テラクレスタ
- 虎への道
- 怒号層圏
- ドラゴンバスター
- ナイトギャル
- ナックルジョー
- ナイトバニー
- ハレーズコメット
- バラデューク
- バブルボブル
- バルガス
- パーフェクトビリヤード
- バトルレーン５
- 飛龍の拳
- Ｂウイング
- ピンボールアクション
- ピンポンキング
- Ｐ－47
- ファイナライザー
- フライングシャーク
- フィールドコンバット
- マンハッタン24分署
- 魔界村
- 魔境戦士
- マスターズゴルフ
- メジャーリーグ
- メタルクラッシュ
- メトロクロス
- 名人戦
- メガゾーン

売ります買います

の〆切は毎月５日です。

下記宛　FAX等で原稿をお送り下さい。

FAX 06-834-4839

うります&かいます ㉚

●うります
〈大型機〉
（セガ）
・ＧＰライダー
・ＧロックＤＸ
・アウトランＤＸ
・アウトランＳＤ
・アフターバーナーＷＣ
・　〃　Ｃ
・パワードリフトＤＸ
・ラインオブファイヤー
・レーザーゴースト
・ＡＢコップ
・スーパーモナコＤＸ
・　〃　ＳＤ
・サンダーブレイド
〈タイトー〉
・チェイスＨＱ
・ＳＣＩ
・コンチネンタルサーカス
・オペレーションサンダーボルト
・オペレーションウルフ
・トップランディング
・ナイトストライカー
・ダライアスⅡ
・エアインフェルノＤＸ
（ナムコ）
・コズモギャングズ
・メタルホーク
・ウイニングランＤＸ
・　〃　ＳＤ
・ハードドライビング
（ＳＮＫ）
・ビーストバスターズ
・メカナイズドアタック
（ジャレコ）
・ビッグラン
・シスコヒート
（コナミ）
・ウェックルマン２４
〈メダル機〉
（シグマ）
・ブラックジャック
・エキサイティングダービー
・シグマアップライトメダル機
・スーパーエイトウエイズ
・ジョーカーズワイルド
・スリーライン
・ナンバーズ
（セガ）
・エキサイティングブラックジャック
・ロイヤルクラブ
〈ＰＣＢ〉
・ストリートファイター２
・ファイナルファイト
・ＵＳネイビー
・クイズ殿様の野望
・ジョー＆マック
・エドワードランディー
・スーパーバーガータイム
・ロボコップ２
・剣豪
・ＥＤＦ
・バンダイク
・ローリングサンダー２
・ドラゴンセイバー
・出たなツインビー
・タートルズ
・クイズ宿題をわすれました
・禁じられた遊び
・スーパーマル禁版
・とってもＥ雀
・ルナーク
・ギャルズパニック
・ゆうゆのクイズでＧＯＧＯ
・戦場の狼Ⅱ
・チキチキボーズ
・マジックソード
・ピットファイター
・パロディウスだ
・サンダーフォースＡＣ
・クルードバスター
〈ロム〉
・天聖龍
・苦胃頭捕物帳
・Ｐ４７
・ニモ
・空牙
・大工の源さん
・ローラーゲーム
・パンクショット
・ガンディーラー
・テトリス
・ファイナルブロー
・メガブラスト
・バーニングフォース
・ワルキューレの伝説
・マーベルランド
・ムーンウォーカー
・スーパーマスターズ
・ＭＶＰ
・ブラッドブラザーズ
・ラストデュエル
・ドンドコドン
・ワンダープラネット

●かいます
・ＰＣＢ、各種大型機
・メダル機なんでも買います

㈲ママトップ　静岡市東千代田１−７−８
☎0542(63)9373
FAX 0542(63)9374
TELX 3962555 TOPPU-J

●うります
・景品用時計（クレーン用各種格安あり）
・クイズＢＯＸ（レインボー）

●かいます
・チェイスＨＱ
・ギャラガ８８
・ルマンミニスピン
・ドキドキアニマルランド
・タロット占い（サンワイズ）
・ぴょんぴょん（メダルゲーム）
・コインペット（グローリー製）
・ストリートスマート（ＩＣボード）
・ヘルスチェッカー（テクノポップ）
・ダブルフィーバー（カプコンメダル）
・ビックリフィーバー（メダルゲーム）
・エンデューロレーサー（シットダウン）
・オペレーションウルフ
・各種ラバー筐体
・ウォンテッド（カトウ）
・赤白大名神
・達人
・テトリス
・タックスフォースハリアー

サンライト沖縄　沖縄県宜野湾市字大山６丁目１番６号
☎ 09889（7）3333
FAX 09889（8）6774

中古基板・体感ゲーム

売　買

手持ちの屑基板、中古基板の在庫リストをＦＡＸして下さい。折り返し値付け致します。

カナヤ商会

☎06-395-0272 FAX 06-395-0243

大阪市淀川区東三国2-28-10

- ビタミンＣ
- Ｐ－４７
- フライングシャーク
- プレイウッド
- ＶＳボード
- ファイティングゴルフ
- フラックアタック
- ファイティングファンタジー
- ファイナルファイト
- フラッシュポイント
- ブロックアウト
- ブラッドブラザーズ
- ヘビーバレル
- ヘビーユニット
- ぺったんピュー
- ベイルート
- ヘルファイヤー
- ボンジャック
- ホレホレ大作戦
- ボナンザブラザーズ
- ポケットギャル
- 麻雀大予言
- 麻雀トリプルウォーズ
- 麻雀学園
- 麻雀デリンジャー
- 麻雀放浪記
- 麻雀遊技
- 麻雀Ｇメン８９
- 麻雀夏物語
- 麻雀ギブアップ３秒前
- 魔魁伝説
- 魔境戦士
- ミラックス
- ミスタードゥ
- ミッドナイトレジスタンス
- ムーンパトロール
- ムーンクレスタ
- 迷宮島
- メインスタジアム
- ヤンチャ丸
- ＵＳクラシック
- 妖魔忍法帳
- ラビオレプス
- ライフフォース
- リングの王者
- リアル麻雀
- 陸海空
- 琉球
- レディーハンター
- レインボーアイランド
- レッスルウォー
- 霊界導士
- ロイヤル麻雀
- ローリングサンダーＰⅡ
- ロボキッド
- ワールドカップ
- ワードナの森
- ワンダーボーイモンスターレア
- ワンダーボーイモンスターランド
- ワールドスタジアム

※詳しい資料御希望の方はお電話でお気軽に御請求下さい！

カナヤ商会　大阪市淀川区東三国２－２８－１０
☎　06（395）0272
FAX 06（395）0243

企画・販売承ります。

千日前・味園B1
"VIP STAR"にて
一例がご覧になれます。

大阪サービス販売株式会社
大阪市浪速区元町1-12-17
TEL 06-647-8733
FAX 06-647-5492

新製品から　中古基板まで

あらゆる基板 筐体 パーツを取揃えております。

お気軽にお問合せ下さい。

㈱ユニバース
UNIVERSE CO;LTD

本　　社　大阪市住之江区北加賀屋5-8-57
TEL 06(682)3444　FAX 06(681)9770
豊橋(営)　愛知県豊橋市小松町200-1(小松ビル)
TEL 0532(46)6103　FAX 0532(48)6155

●うります

- キングダービー４人用激安
- キング７（２人用スロット）
- ５カード新品基板格安
- ５カード各種サブ基板
- 各種スロット基板・サブ基板
- 各種麻雀基板・サブ基板
- ビッグショット・ズーム８
- リトルボーイ他各種壁掛型
- 各種識別機
- 各種両替機
- 花６Ⅱ・花道場
- 卓上筐体１０型・１４型

●かいます

- あらゆる中古買取ります
- 華菖蒲・花６Ⅱ
- ビッグショット・ズーム８
- 上海Ⅱ・雷電
- ネオジオソフト
- 各種麻雀基板
- ナナオ１８型中古モニター
- １４型カードゲーム機
- ５カード・７カード基板
- スロット基板

(有) ネクスト　大阪市浪速区日本橋４－１－６
TEL 06（645）0210
FAX 06（644）0040

★売ります・買いますの〆切は毎月５日です。下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839

中古基板買います。

WE EXPORT USED P.C. BOARDS
TELEX 5233481 KANAYA-J

TEL. 06(395)0272

カナヤ商会

FAX. 06(395)0243

大阪市淀川区東三国2-28-10

中古基板及び
不要基板を一括買い取ります。
倉庫の在庫整理一括引き受けします。

中古基板売ります。

●うります
・アメリカ横断ウルトラクイズ
・ＲＦ－Ⅱ（基板のみ）
・アクトセンサー
・アソー
・あしたのジョー
・アルファックスＺ
・怒（Ｐ付）
・１９４２
・１９４３
・イーアルカンフー
・ウェルトリス
・浦島麻雀
・エクセライザー
・Ａ－ＪＡＸ
・エンゼルキッズ
・Ｆ－１ドリーム
・エドワードランディー
・エアデュエル
・エスケープキッズ
・ＭＶＰ
・オメガファイター
・カプコンワールド（Ｐ付）
・カルノフ
・火激
・空手道
・ギャラガ８８
・究極タイガー
・キャッスルオブドラゴン
・キャプテンシルバー
・究極のオセロ
・キックオフ
・グリーンベレー
・クォース
・空牙
・クラックダウン
・ゲバラ
・ゴモラ
・コラムスⅡ
・サイバリオン（Ｐ付）
・サイキック５
・西遊降魔録
・ザインドスリーナー
・サンダーフォックス
・サンダーフォースＡＣ
・サイコニクスオスカー
・シティーボンバー
・地獄めぐり
・ジャイラス
・雀王
・忍
・将棋
・上海
・ジャッカル
・スーパーマスターズ
・スーパーコントラ
・スラップファイト
・スーパーリアル麻雀ＰⅡ
・スタジアムヒーロー
・スパルタンＸ
・スターフォース
・スーパーフォーミュラ
・スーパーバレーボール
・スーパークラウンズゴルフ
・スケバン雀士竜子
・ストリートファイターⅡ
・スーパーパックマン
・スーパークイックス
・スクランブル
・戦場の狼
・制覇
・ゾディアック
・ソロモンの鍵
・ソニックブーム
・ＸＸミッション
・ダーウイン４０７８
・タイガーヘリ
・タイムパイロット８４
・ダライアス（基板のみ）
・対戦空手道
・タッチダウンフィーバー
・ダイナマイトリーグ
・中華大仙
・チョップリフター
・ツインビー
・テレフォン麻雀
・ティードオフ
・１０ヤードファイト
・デンジャラスシード
・天聖竜
・テトリス
・テラフォース
・ドラゴンブリード
・トライゴン
・Ｄｒトッペル探険隊
・トリオザパンチ
・忍者君ＰⅡ
・ニューヨークニューヨーク
・忍者龍剣伝
・ねるとん牌鯨団
・ノーティボーイ
・のぼらんか
・バルガス
・華弥生
・バトルフィールド
・バルトリック
・ハレーズコメット
・パーフェクトビリヤード
・パンクショット
・パッシングショット
・ヒットジアイス
・ビックリフィーバー
・ビッグイベントゴルフ
・ピストル大名の冒険

㉗ うります&かいます

- ハングオン
- Ｓ．ハングオン
- サンダーブレード
- エンデューロレーサー
- アフターバーナーＤＸ
- アフターバーナーコマンド
- ギャラクシーフォースＤＸ
- ギャラクシーフォースII
- ウェックルマンミニスピン
- サイコニックオスカー
- スペースハリヤー
- パワードリフト
- チェイスＨＱ
- コンチネンタルサーカス
- オーバーザトップ
- ＴＸ－１Ｖ８
- ポールポジション
- バッテリーカー各種
- セガターボ
- Ｓ．パンチアウト
- クレーン各種
- ボナンザ卓上
- ヘルスチェッカー（心脈計）
- フリッパー各種
  - グランドリザード／ＷＳ
  - ダンジョンズ＆ドラゴンズ／Ｂ
  - パーティアニマル／Ｂ
  - ストレンジサイエンス／Ｂ
  - スペースシャトル／ＷＳ
  - ブラックベルト／Ｂ
  - ハートボディ／Ｂ
  - ブラックピラミッド／Ｂ
  - ゴールドウィンクス／ＰＲ
  - ヘビーメタル／Ｂ
  - ジェネシス／ＰＲ
  - ソーセラー／ＷＳ
  - ミリオンネイヤー／ＷＳ
  - ＦＬエイトボールチャンプ／Ｂ
  - ＦＬレディラック
  - ＦＬコメット／ＷＳ
  - ＦＬロストワールド／Ｂ
  - ＦＬビッグガンＷ／Ｓ
  - ＦＬファイヤーＷ／Ｓ
  - スプリングブレークＰ／Ｒ
  - ブラックウォーター１００
  - ハイスピードＷ／Ｓ
  - ロストワールド／Ｂ
  - グランドリザードＷ／Ｓ
  - トルピードアレー
  - ヘビーメタル／Ｂ
  - スペースシャトルＷ／Ｓ
  - レーザーウォーＤＥＣＯ
  - スプリングブレークＰ／Ｒ
  - パーティアニマルＢＬＹ
  - Ｆ－14ＴＯＭＣＡＴＷ／Ｓ
  - モンテカルロＤ／Ｒ
  - モンテカルロＰ／Ｒ
  - ピンポットＷ／Ｓ
  - アリーナＰ／Ｒ
  - ＦＬヘビーメタルＢＬＹ
  - ＥＬアリーナーＰ／Ｒ
  - ＥＬハリウッドヒートＰ／Ｒ
  - ＥＬヘビーメタルＢＬＹ
  - ＥＬストレンジサイエンスＢＬＹ
- 両替機大小各種
- グローリー製１００→１０円
- ボナンザ製
- その他各種
- １０００・５００→１００円

〈メダル筐体〉

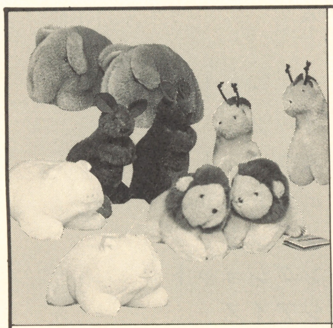
ニューペニーフォール

- １４インチメダル機
- １８インチメダル機
- ゴールドコイン
- ダイダマン
- とんとん
- ジャンケンマン
- ジャンケンフィーバー
- ピカデリーサーカス
- フィーバーチャンス
- ２５セントメダル
- ２５セントカラーメダル

●かいます

- ジョーカーズワイルド（シグマ）
- ブラックジャック（シグマ）
- 中古２５セントメダル
- ウイニングラン
- スペースハリヤー
- アウトラン各種
- Ｓ．ハングオン
- ジャンケンマンフィーバー
- アフターバーナー各種
- 赤白大明神
- とんとん
- ぴょんぴょん
- メダル筐体各種
- 26インチテーブル筐体
- 26インチ立型筐体
- 両替機各種
- ファイナルラップ筐体

ナミキ商事㈱　東京都大田区西糀谷１－31－15
☎　03(5705)3431
FAX　03(5705)3435



1箱100個入り
¥18,000

アミューズメント機器総合商社
SINCE 1974
ナミキ商事株式会社
NAMIKI TRADING CO.,LTD.
東京都大田区西糀谷3-3-11ナミキBldg TEL 03(5705)3431㈹・FAX 03(5705)3435
NAMIKI BLDG, 3-3-11 NISHIKOJIYA, OHTA-KU, TOKYO, JAPAN.

〈振込先〉
富士銀行 羽田支店
当06533 ナミキ商事㈱
第一勧業銀行 羽田支店
普1365827 ナミキ商事㈱

新品、中古ゲーム機器
格安販売
各種メダル機、大型機、クレーンゲーム、店頭機
両替機、筐体、景品、取扱い

ブラウン商会

売

東京都江戸川区南小岩8-9-2
TEL 03(3673)7292
FAX 03(3673)8395

●うります

・オーライル
・１９４３
・ＭＶＰ
・究極のオセロ
・アグレス
・カプコンクイズⅡ
・クイズ殿様の野望
・クイズ宿題をわすれました
・コラムスⅡ
・スパイナルブレイカーズ
・スーパーバレーボール
・スーパーマスターズ
・にんじゃキッズ
・四仙省
・パイプドリーム
・ハットリス
・パラメデス
・バルーンブラザーズ
・フリップル
・ラフレーサー
・琉球
・ローリングサンダーⅡ
・ワールドカップ
・ワールドスタジアム９０
・コットン
・雷牙
・出たなツインビー
・ウルトラマン
・ファイナルファイト
・個人教授
・麻雀学園Ⅱ
・がんばれ珍さん
・華弥生
・華折鶴
・ダイアルＱ２
・ねらえトップスター
・麻雀革命
・麻雀ファンクラブ
・クラブ９０
・麻雀ピープショー
・ねるとん牌鯨団
・スーパー禁版
・ＷＧＰ（Ｄ）改造
・ＷＧＰ（ＵＰ）改造
・シスコヒート
・ラインオブファイヤー
・ターボアウトラン
・ＳＣＩ
・レーザーゴースト
・ビッグタイトル
・エアインフェルノ
・ダライアスⅡ
・バトルシャーク
・ハードドライビング
・トップランディング（Ｄ）

ブラウン商会　東京都江戸川区
南小岩８－９－２
TEL 03（3673）7292
FAX 03（3673）8395

●うります

・パイオニア製
　タイトーＡタイプカラオケ
　Ｂ０Ｘ一式超格安で！

（株）ツカサ　東京都板橋区坂下
２－１３－９
TEL 03（3967）9558
FAX 03（3967）9594

●かいます

・スクラップ基板・故障基板・ＲＯＭ等電子部品買い取りいたします。

サンライズ商事　川崎市川崎区
浜町１－１３－１
TEL 044（366）1632
FAX 044（366）6560

★売ります・買いますの〆切は毎月５日です。
下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839

●うります

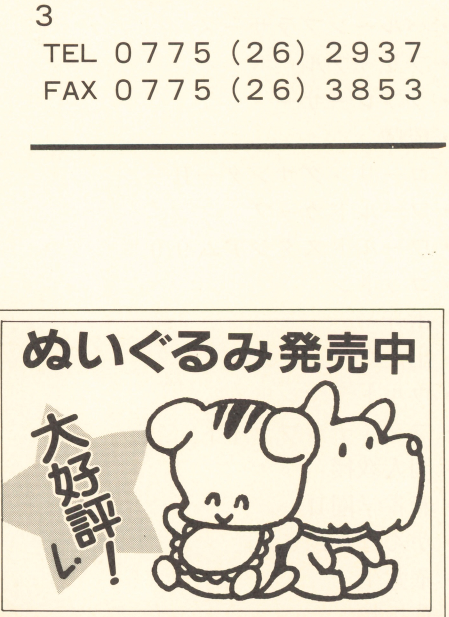
・魔界雀
・お雀子館
・麻雀狂時代
・麻雀放浪記
・華弥生
・華吹雪
・スーパーリアル麻雀Ⅰ
・スーパーリアル麻雀Ⅱ
・リアルマージャン
・どんでん麻雀
・一発逆転
・お嬢さん
・家元
・美女っ子学園
・シティラブ
・セカンドラブ
・雀豪レディ
・その他アミューズ基板
・ムーンウォーカー（セガ）
・ブロクシード　〃
・フラッシュポイント　〃
・イースワット　〃
・コラムスⅠ　〃
・コラムスⅡ　〃
・ベイルート　〃
・ＭＶＰ　〃
・エイリアンストーム　〃
・オーライル　〃
・シャドーダンサー　〃
・パズニック（タイトー）
・クラックス（ナムコ）
・パウンドフォーパウンド（アイレム）
・大工の源さん（アイレム）
・ロッドランド（ジャレコ）
・１９４１（カプコン）
・ダークシール（データイースト）
・コンバットライブス（テクノス）

〈中古筐体〉
・１８インチモニター
・１８インチテーブル木目
・18インチシルバーテーブル
・ミニＵＰ
・14・18インチミニＵＰ　ＮＥＷ空箱
・ビリヤード８フィート（ダイナモコイン式）
・ニューペニーフォール

・ドカベン
・ストリートファイター
〈アイレム〉
・エアデュエル
・ドラゴンブリード
・Ｒ－タイプ
・イメージファイト
・Ｘマルチプライ
・妖獣伝
・迷宮島
・迷宮ハンター
・大工の源さん
・スペランカー
・ロードランナーⅢ
・トンマ
・ビジランテ
〈テクモ〉
・ガンディーラー
・ワールドカップ９０
・ブラッドブラザーズ
・ソロモンの鍵
・ピンボールアクション
・アルゴスの戦士
〈ジャレコ〉
・ロッドランド
・プラスアルファ
・天聖龍
・銀河任侠伝
〈テクノスジャパン〉
・コンバットライブス
・ダブルドラゴン
・ダブルドラゴンⅡ
・ダブルドラゴンⅢ
・熱血硬派くにおくん
・熱血高校ドッヂボール部
・エキサイティングアワー
〈ＵＰＬ〉
・ムスタング
・オメガファイター
・忍者くん
〈ビデオシステム〉
・ラビオレプス
・レジオン
・スーパーバレーボール
・パープドリーム
・ハットリス
〈コナミ〉
・パロディウスだ！
・ピットファイター
・T.M.N.T.
・サプライズアタック
・パンクショット
・エスケープキッズ
・クォース
・キューブリック
・ハスラー
・魂斗羅
・トライゴン
・ライフフォース
・ツインビー
・沙羅曼蛇
・グラディウス
・グラディウスⅢ
・マンハッタン２４分署
・ファイナライザー
・ミスター五右衛門
・コンバットスクール
・スーパーコントラ
・少林寺への道
〈ＤＥＣＯ〉
・空牙
・スーパーバーガータイム
・クルードバスター
・スタジアムヒーロー
・撃墜王
・コブラコマンド
・アクトフェンサー
・トップシークレット
・ジェミニウイング
・ロボコップ
・イエローキャブ
・ブレイウッド
〈ＳＮＫ〉
・アテナ
・怒号層圏
・怒
・ゲバラ
・原始島
・航空騎兵物語
・バトルフィールド
〈その他〉
・サンダー&ライトニング
・スノーブラザーズ
・サウロ
・ぶたさん
・モザイク
〈麻雀〉
・レモンエンジェル
・キャンパスハンティング
・セカンドラブ
・麻雀遊戯
・麻雀革命
・お雀子クラブ
・麻雀放浪記
・大霊界
・７次元の妖精たち

富貴商会　大津市稲葉台３３－３
TEL 0775（26）2937
FAX 0775（26）3853

輸出入
EXPORT & IMPORT
NEW & USED P.C.B
新・中古基板
売ります！
買います！
プライズマシン景品色々あります
ぬいぐるみ発売中
富貴商会　〒520 大津市稲葉台３３－３
TEL 0775(26)2937 FAX 0775(26)3853
FUUKI SHOKAI CO., LTD.



うります＆かいます ㉔

●うります

〈ＳＥＧＡ〉

- エイリアンストーム
- ボナンザブラザーズ
- ムーンウォーカー
- オーライル
- ＭＶＰ
- サンダーフォースＡＣ
- スーパーマスターズ
- クラックダウン
- スクランブルスピリット
- ワンダープラネット
- レッスルウォー
- テトリス
- ブロクシード
- コラムス２
- モンスターレア
- モンスターランド
- スーパーリーグ
- タイムスキャナー
- フラワー
- ファンタジーゾーン
- ピタゴラスの謎

〈タイトー〉

- ヴォルフィード
- ＭＪ－１２
- あしたのジョー
- パラメデス
- 奇々怪界
- クイックス
- 功里金団
- 黄金の城
- スクランブルフォーメーション
- ミズバク大冒険
- 苦胃頭捕物帖
- クイズＨＱ
- 達人
- カダッシユ
- アルカノイド
- チャンピオンレスラー
- 影の伝説
- マスターオブウエポン
- ドンドコドン
- ＵＳクラシック
- ヘルファイアー
- グレートソードマン
- 究極タイガー

〈ナムコ〉

- ワールドスタジアム９０
- クエスター
- ドラゴンセイバー
- モトス
- 球界道中記
- ピストル大名の冒険
- メトロクロス
- クラックス
- ギャラガ８８
- ワンダーモモ
- スカイキッド
- ゼビウス
- バラデューク

〈カプコン〉

- マジックソード
- １９４１
- １９４３
- １９４２
- 戦場の狼
- 戦場の狼II
- チキチキボーイズ
- ＵＳネイビー
- ニモ
- 魔界村
- ブラックドラゴン
- クイズカプコンワールド
- ハテナ？の大冒険

Why pay more? Try our service & prices for New/Used Boards.

IMPORT EXPORT

— Press the Button for a Complete List!! —

727-39-2113(FAX), 727-39-2112(TEL)

G. M. ENTERPRISES
SINCE 1985

3-14-4, Kibougaoka, Toyono-cho,
Osaka 563, Japan.

中古基板高価買受致します。
リストをFAXして下さい。折返し値付け致します。販売も致します。

G.M.エンタープライゼス
〒563 大阪府豊能郡豊能町希望ヶ丘3丁目14−4
Fax:0727-39-2113 Tel:0727-39-2112

ミニアップ
・サンダーブレード
・ギャラクシーフォース デラックス
・コンチネンタルサーカスCP
・　〃　UP
・アウトランDX
・　〃　スタンダード
・　〃　UP
・ファイナルラップDX
・　〃　スタンダード
・ダライアス・忍者ウォリアーズ
19インチ
15インチ
・WEC・ルマン24
・ルマンミニスピンタイプ
・オペレーションウルフ
・ストリートファイターUP
・スペースハリヤ(大)
・　〃　シット
・ナムコポールポジション
・おかし大作戦
・ノックダウン
・パチンコ ドラゴンフィーバー
＊中古部品買います
・3電源レギュレーター7A
6A以下－5百・故障品
＊取引銀行
小田原信用金庫　蛍田支店
普通　0112075
㈱アイザックスコーポレーション
＊省力・売上増進機器の製造・販売・メンテナンスサービス
＊中古買入・再生販売・修理・売上増進の為の改造

㈱アイザックス・コーポレーション
神奈川県小田原市多古390—2
☎ 0465(34)4435㈹
FAX 0465(34)4979

★売ります・買いますの〆切は毎月5日です。
下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839

買
不用基板高価買取
TELかFAXで
お申し込み下さい、リストをお送りします！
KIC ㈱ケイ・アイ・シー
〒141 東京都品川区東五反田4-7-26
TEL03(3280)3351 FAX03(3447)9134

●かいます
・Rタイプ
・RタイプⅡ
・アッポー
・アクトフェンサー
・アルゴスの戦士
・イーアルカンフー
・イメージファイト
・エクイテス
・Xマルチプライ
・エグゼドエグゼス
・エイリアンシンドローム
・黄金の城
・ガンスモーク
・ガントレット
・歌舞伎Z
・火激
・ギャプラス
・銀河任侠伝
・グラディウスⅡ
・グロブダー
・恋のホットロック
・サイドアームズ
・サラマンダ
・シティコネクション
・ジェミニウイング
・シティボンバー
・ジャンプバグ
・スプラッターハウス
・スカイキッド
・スタジアムヒーロー
・スターフォース
・ソロモンの鍵
・ダブルドラゴン
・闘いの挽歌
・トップシークレット
・ドラゴンバスター
・ドッヂボール
・ラリーX
・パックマン
・パックランド
・ハレーズコメット
・バラデューク
・Bウイング
・飛龍の拳
・フリッキー
・フライボーイ
・ブレイウッド
・フェアリーランドストーリー
・ブラックドラゴン
・ぶたさん
・ベラボーマン
・ボスコニアン
・ドルアーガの塔
・リブルラブル
・メトロクロス
・マッピー
・魔界村
・モモコ120％
・ラッシュ＆クラッシュ
・ライフフォース
・サイコソルジャー
・A－JAX
・カルテットⅡ
・イシターの復活
・ムーンクレスタ
・ミュータントナイト
・チェルノブ
・ダイナマイトDUCKS
・ワンダーモモ
・トイポップ
・スーパーリアル麻雀P－Ⅲ
・個人教授
・麻雀刺客
・ROM KIT（ナムコⅠ）
・ROM KIT（ナムコⅡ）
・アイレム（M・72）
・他不用基板高価買います。

㈱ケイアイシー　東京都品川区
東五反田4—7—26
☎ 03(3280)3351
FAX 03(3447)9134

うります&かいます ㉒

●うります

・新品同様カシオミニアップ－多数
・両替機修理・改造は2000台以上の実績を持つ当社におまかせ下さい。モニター修理も日本一の実績の当社へ。
・産業廃棄物廃棄扱い始めました。見積無料。
・中古ＰＣＢ各種多数－全部掲載不可能の為お問合せ下さい
・中古両替機・メダル貸機－その都度変化しますのでお問合せ下さい。
・ホッパーコントロール基板
・テーブル－在庫多数300台迄
・体感ゲーム－その都度変化しますのでお問合せ下さい。
・タバコ自販機(グローリー各種)50台迄
・麻雀基板(ロイヤル他)多数有応談
・20インチモニター250台再生品
・18インチモニター(ナナオ)
　200台以上あり・再生品

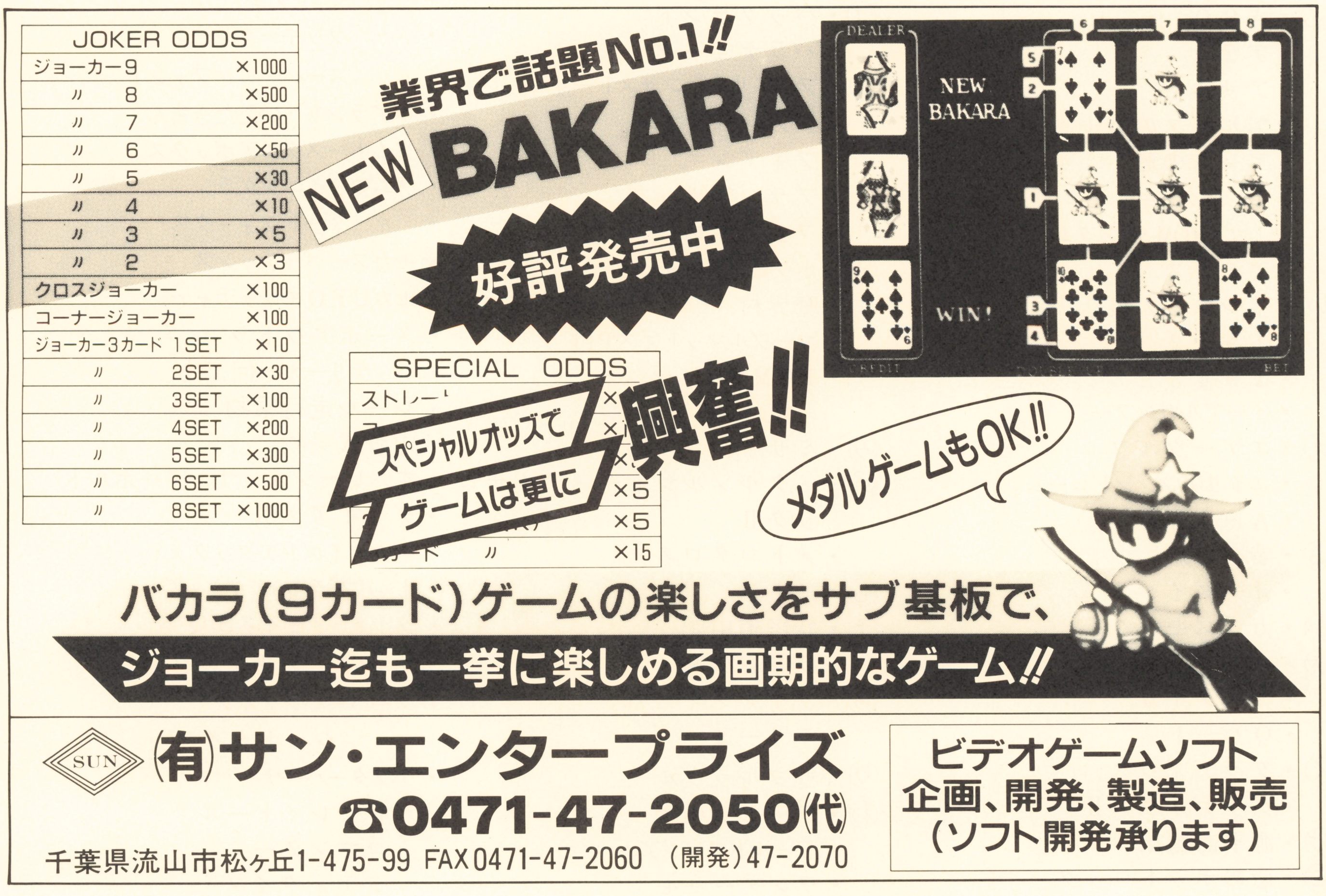
●かいます

＊当社買取品は全て故障可
　価格相談
(あ)・A.S.O
　・アテナ
　・アサルト
　・アルゴスの戦士
　・アレスの翼
　・アレックスキッド
　・　〃　ROM・カスタムキット
　・アーガス
(い)・イシターの復活
　・１９４２
　・１９４３
　・イーアルカンフー
(え)・エアーウルフ
　・エイリアンシンドローム
　・Ａ－ＪＡＸ
(お)・黄金の城
　・オーダイン
(か)・ガンスモーク
(き)・ギャプラス
　・究極タイガー
　・Ｑバート
(く)・グラディウス
　・グラディウスⅡ
(け)・源平討魔伝
(こ)・恋のホットロック
(さ)・サイキック５
　・サイコソルジャー
　・サイコニックオスカー
　・ザ・運動会
(し)・ジェミニウイング
(す)・スカイキッド
　・スラップファイト
　・スーパーリアル麻雀ＰⅡ
　・スペランカⅡ
(せ)・ゼビウス
(た)・ダーウィン4078
　・タイガーヘリ
　・闘いの挽歌
　・スプラッタハウス(ロム)
(ち)・チャックンポップ
　・チューブパニック
(て)・テラクレスタ
　・ディグダグⅡ
(と)・トイポップ
　・トップシークレット
　・虎への道
　・ドラゴンスピリット
　・ドラゴンバスター
　・ドルアーガの塔
(に)・忍者君Ⅱ
(は)・パックランド
　・バラデューク
(ふ)・フェアリーランドストーリー
　・ブラックドラゴン
　・フォゾン
　・プランプポップ
　・フェリオス
(ほ)・ホッピングマッピー
(ま)・魔界村
　・マーブルマッドネスＰ付
　・ＲＯＭキット・パネル
　　筐体
(み)・ミサイルコマンド
(め)・メタルソルジャー・アイザックⅡ
　・メトロクロス
(も)・モトス
(よ)・妖怪道中記
　・妖魔忍法帖
(ら)・ライフフォース
　・ラリーＸ
(り)・リブルラブル
(わ)・ワードナの森
　・ワールドスタジアム
　・ワンダーモモ
　・ロムキット
・その他屑基板・故障基板128以上－700円・16～64－5百円・08－2百円
・紙幣識別機(加工していない物)
　・新国タイプ
　・コインコタイプ
　・サンヨー
＊メダルアップライト
・14インチ－
・18インチ(日物以外)
・セガスーパーダービー６人用
・セガワールドダービー
・セガスラグディスペンサー(欠品無故障可)
・サンワイズジャンケンマン
・　〃　ダイダマン
・カトーウォンテッド
・ホームデータ赤白大明神
・日本商事エンパイア
・ナムコカーニバルⅠ～Ⅲ
・アイレムブラックジャック
・ＵＰＬ忍者君
・　〃　パックンランド
・　〃　ミニクレーン
・　〃　ラッキークレーン
・　〃　スーパーエレファント
・コアランド・いただきまん
・タイトースクエアボックス
・ナムコウイニングラン
・　〃　ダートフォックス
・セガスーパーチャンス
・セガＵＦＯキャッチャー
・ターボアウトラン
・バッテリーカー何でも
・レール走行乗物
・定置式乗物
・オペレーションサンダーボルト
・ダライアスⅡ
・メカナイズドアタック
・トップランディング
・タイトーチェイスＨＱ
・ナムコメタルホーク
・スーパーハングオン
　シットタイプ
・アフターバーナー
　Ｗクレイドール
　コマンダー
　シティタイプ

●うります

・アウトゾーン
・イメージファイト
・１９４１
・エリア88
・エイリアンストーム
・エアバスター
・ガンフロンティア
・かぐや姫
・ギャルズパニック
・マジックソード
・究極のストライカー
・グラディウスII
・クイズ殿様の野望
・ゴールデンアタック
・コラムス
・コンバットライブス
・ストリートスマート
・スパーリアル麻雀II
・スーパースター
・スカイスマッシャー
・スーパーパング
・スノーブラザース
・戦場の狼II
・ソロモンの鍵
・ダブルドラゴン
・ダークシール
・チキチキボーイズ
・沈黙の艦隊
・テトリス
・デンジャラスシード
・ドラゴンセイバー
・ドラゴンブリード
・トライゴン
・トリプルウォーズ
・バレーボール
・華弥生
・パックランド
・ハードパンチャー
・花六
・パロディウスだ！
・ピストル名人の冒険
・飛翔鮫
・フラッシュポイント
・ギャルズパニック
・ファイティングファンタジー
・プラスアルファ
・ブラッドブラザーズ
・フライング（P付）
・ヘビーバレル
・マジックソード
・ムスタング
・メジャータイトル
・ストリートスマート
・ローラーゲーム
・ロボコップ
・ワースタ８９
・ワルキューレの伝説
・ワールドカップ
・ＡＩＲ　ＤＵＥＬ
・Ｍ．Ｉ．Ａ
・ＭＡＪＯＲ　ＴＩＴＬＥ
・Ｍ．Ｖ．Ｐ
・ＮＥＭＯ
・Ｐ－４７
・Ｒ－ＴＹＰ
・ＵＳ．ＮＡＶＹ
※各種買取応談
※取引銀行
大和銀行　松戸支店
（普）６９５１１４２

㈲サン・エンタープライズ
千葉県流山市松ケ丘1-475-99
☎ 0471（47）2050
FAX 0471（47）2060



JOKER ODDS	
ジョーカー9	×1000
〃　8	×500
〃　7	×200
〃　6	×50
〃　5	×30
〃　4	×10
〃　3	×5
〃　2	×3
クロスジョーカー	×100
コーナージョーカー	×100
ジョーカー3カード　1SET	×10
〃　2SET	×30
〃　3SET	×100
〃　4SET	×200
〃　5SET	×300
〃　6SET	×500
〃　8SET	×1000

業界で話題No.1!!
NEW BAKARA
好評発売中

SPECIAL ODDS	
ストレート	×[illegible]
[illegible]	×[illegible]
[illegible]	×[illegible]
[illegible]	×5
[illegible]	×5
[illegible]カード　〃	×15

スペシャルオッズでゲームは更に興奮!!

バカラ（9カード）ゲームの楽しさをサブ基板で、
ジョーカー迄も一挙に楽しめる画期的なゲーム!!

SUN
㈲サン・エンタープライズ
☎0471-47-2050㈹
千葉県流山市松ヶ丘1-475-99　FAX0471-47-2060　（開発）47-2070

ビデオゲームソフト
企画、開発、製造、販売
（ソフト開発承ります）

うります&かいます ⑳

激安！専門店 通販

当社で３万円以上お買いあげの方
全員に当社商品券を差し上げます。
商品リストをご希望の方は62円切
手同封でご請求ください。

㈱ユニバース
UNIVERSE CO;LTD

本　　社　大阪市住之江区北加賀屋5-8-57
TEL 06(682)3444　FAX 06(681)9770
豊橋(営)　愛知県豊橋市小松町200-1(小松ビル)
TEL 0532(46)6103　FAX 0532(48)6155

●うります

〈ア行〉

・アフターバーナー
・アールタイプ
・アルカノイド
・アンタッチャブル
・あんぱんマン
・１９４１
・１９４３
・ヴォルフィード
・ＳＤガンダム
・ＭＶＰ
・エスケープキッズ
・エドワードランディ
・Ｆ１ドリーム
・アウトゾーン
・レインボーアイランド
・ローリングサンダー（Ｐ付）

〈カ行〉

・カプコンワールド
・ガンディーラー
・ガンフロンティア
・究極タイガー
・クォース
・グラディウスIII
・コラムス
・コラムスII
・コンバットライブス
・銀河任侠伝
・カプコンクイズ
・クイズＢＯＸ
・コンペティションゴルフ

〈サ行〉

・サプライズＡ
・サンダーフォックス
・サンダーフォースＡＣ
・ジョー&マック
・スタークラスター
・スタジアムヒーロー
・スノーブラザーズ
・スーパーエレファント
・スーパーオセロ
・スーパースターズ
・スーパードンキホーテ
・スーパーバレーボール
・スーパーパング
・スーパーバーガータイム
・スペースシャトル
・ストリートファイターII
・制覇
・戦場の狼II
・倉庫番
・ゼビウス
・上海
・上海II
・ストリートファイター
・ストリートスマート
・サンダーフォース
・サンダー&ライトニング

〈タ行〉

・大工の源さん
・タイムアタック
・大霊界
・ダブルドラゴン
・ダブルドラゴンIII
・チキチキボーイズ
・ちびくろクレーン
・ＴＭＮＴ
・テトリス
・天国と地獄
・天聖龍
・ディプロマット
・出たなツインビー
・トリプルウォーズ
・ドラゴンセイバー
・殿様の野望
・中華大仙
・大旋風
・大予言

〈ネ〉

・ネオ・ジオテーブル
・　〃　ＳＣ
・　〃　ＵＰライト

〈ハ行〉

・ハイパーオリンピック84
・ハイパーオリンピック
・ハイホー
・パズニック
・ハテナの大冒険
・バトルクルーザー
・バブルボブル
・パニックスタジアム
・パロディウスだ
・パンクショット
・バンダイク
・ビックイベントゴルフ
・ファイナルファイト
・プラスアルファ
・ブロクシード
・ヘビーユニット
・ボナンザブラザーズ
・ハイホーII
・フラッシュポイント
・バラデューク
・ファイティングファンタジー
・フライングシャーク
・ポンピングワールド
・ピットファイター

〈ラワ〉

・雷電
・リベンジオブドウ
・琉球
・レインボーアイランド
・ローラーゲームズ
・ロードオブキング
・ロッドランド
・ローリングサンダー
・ロボコップII
・ワールドカップ90
・ワールドカップ
・ワールドスタジアム90
・ワンダーボーイ
　モンスターランド

〈麻雀〉

・麻雀アカデミー
・麻雀夏物語
・麻雀ファンクラブ
・麻雀学園
・麻雀学園II
・麻雀狂時代
・麻雀刺客
・麻雀好きの懲りない面々
・麻雀デリンジャー
・舞姫
・麻雀フライデー

※通販も取扱っています。

（株）ユニバース　大阪市住之江区
北加賀屋５－８－５７
☎　０６（６８２）３４４４
FAX ０６（６８１）９７７０

- 銀河任侠伝
- 雷電
- コンバットライブス
- スノーブラザーズ
- ジェミニウィング
- ダブルドラゴンIII
- 原始島
- スカイソルジャー
- スカイアドベンチャー
- ギャングウォーズ
- サイコソルジャー
- ゼロウィング
- 鮫！鮫！鮫！
- アウトゾーン
- メタフォックス
- タスクフォースハリアー

（株）ロータスプレス　東京都渋谷区恵比寿南３－５－８　恵比寿サンモール６F
☎　03（3760）6630
FAX 03（3760）5359

新 中
製品から 古基板まで

あらゆる基板 筐体 パーツを取揃えております。

お気軽にお問合せ下さい。

㈱ユニバース
UNIVERSE CO;LTD
本　　社　大阪市住之江区北加賀屋5-8-57
TEL 06(682)3444　FAX 06(681)9770
豊橋(営)　愛知県豊橋市小松町200-1(小松ビル)
TEL 0532(46)6103　FAX 0532(48)6155

●うります

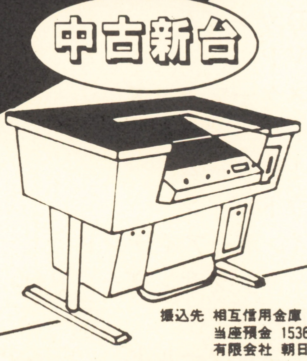
- 18・20インチ筐体・他中古筐体
- 日物・寿・大森製アップライト型メダルゲーム機
- コイン大・小両替機
- 千円・５百円両替機
- 中古18・14インチカードゲーム
- 中古18インチスロットゲーム
- 中古麻雀ゲーム
- 中古カード・スロット・麻雀基板
- ＴＶスロット
- ロイヤルビンゴ
- ジャンコロ
- モンローアップ
- カードゲーム・スロットゲームいたずら防止機
- テトリス
- オートベットサブ基板
- 電子セレクター（旭精工）
- 野球拳
- ビックショット
- ズーム８
- とんとんくん
- スーパーハングオン
- ギャラクシーフォース
- 卓上型カード・スロットゲーム
- 各社中古両替機
- ＳＷ６２５（サンポー製両替機）

●かいます

- 18吋中古ブラウン管（東映・ナナオ）
- 16、32、64、128、256―中古ロム
- 各種中古ゲーム機・中古基板
- 寿・大森タイプのメダル機
- 18・20インチ各筐体
- キングダービー４人用
- 縦型カードゲーム機
- スロットゲーム
- 識別機
- 両替機
- ビックショット
- ズーム８
- 卓上型カード・スロットゲーム
- ５ ∅ コイン
- グローリー両替機

㈱トーヨー　大阪市阿倍野区昭和町1－19－21
☎06(628)2136

ゲーム機の販売・修理・5カード・7カードあらゆるオリジナルソフト製作・解析承ります！



振込先 相互信用金庫 守口(支)
当座預金 153659
有限会社 朝日物産

有限会社 **朝日物産**
〒535 大阪市旭区新森７丁目４番32号
電 話 06（955）2311（代）
FAX 06（955）2313

Call morning till midnight 7 days

Fillmore, inc.

Please send us your Fax number and we will send you our inventory and price list soon.

ROOM ≠206, YODOGAWA BLDG.,
23-10, HOZAN-CHO, TOYONAKA-SHI,
OSAKA, 560, JAPAN
PHONE:06-845-2535 FAX:06-845-2510
TELEX:5286105 FILLMO J

●かいます

・パロディウスだ！
・T．M．N．T．
・ピットファイター
・トライゴン
・グラディウスII
・グラディウスIII
・サプライズアタック
・サンダークロス
・A－JAX
・サラマンダ
・ライフフォース
・エスケープキッズ
・でたなツインビー！
・ドラゴンセイバー
・スプラッターハウス
・ギャラガ８８
・パックマニア
・ローリングサンダー
・ワンダーモモ
・源平討魔伝
・ギャプラス
・ドラゴンバスター
・パックランド
・メジャータイトル
・大工の源さん
・エアデュエル
・アールタイプII
・イメージファイト
・Xマルチプライ
・ドラゴンブリード
・最後の忍道
・バイオレンスファイト
・MJ－１２
・ハットトリックヒーロー
・ルナーク
・チャンピオンレスラー
・クライムシティ
・サンダーフォックス
・ムスタング
・ホラーストーリー
・地獄めぐり
・ヘルファイヤー
・ダブルドラゴンII
・ラスタンサーガII
・スカイスマッシャー
・レインボーアイランド
・スーパーマン
・達人
・ダッシュ野郎
・ファイナルファイト
・USネイビー
・１９４１
・マジックソード
・ストライダー飛龍
・天地を喰らう
・虎への道
・ガンスモーク
・ムーンウォーカー
・シャドーダンサー
・エイリアンストーム
・ゴールデンアックス
・コットン
・空牙
・クルードバスター
・バーディトライ
・シークレットエージェント
・ロボコップ
・ダークシール
・チェルノブ
・ジョー&マック
・エドワードランディ
・ロッドランド
・プラスアルファ
・ぶたさん

NEW & USED : P.C. BOARDS

Buy & Sell

Please call us 03 (3760) 6630
FAX 03 (3760) 5359

LATEST NEWS
EARLIEST DELIVERY
CONTINOUS SERVICE

LOTUS PRESS
EBISU-SUNMALL 6F
3-5-8, EBISU-MINAMI SHIBUYA-KU
TOKYO, JAPAN

●かいます

- ウイロー
- Ｘマルチプライ
- エリア88
- キャリバー50
- ギャングウォーズ
- 究極タイガー
- クライムシティ
- クライムファイター
- 空牙
- 原始島
- ゴールデンアックス
- サイコソルジャー
- サラマンダ
- サンダークロス
- 忍
- シークレットエージェント
- ＪｕＪｕ伝説
- シャドーダンサー
- スーパーコントラ
- ストリートスマート
- ストリートファイター
- スプラッターハウス
- スーパーマン
- ダブルドラゴン
- ダブルドラゴンII
- ダッシュ野郎
- ＷＷＦスーパースターズ
- 達人
- チェルノブ
- 天聖龍
- 天地を喰らう
- テトリス
- 大旋風
- ドラゴン忍者
- ドラゴンブリード
- ドンドコドン
- トンマ
- 忍者龍剣伝
- バブルボブル
- パックランド
- パックマニア
- ハードパンチャー
- バーニングフォース
- ファイナルファイト
- ファイナルブロー
- フライングシャーク
- フェリオス
- ベラボーマン
- ミッドナイトレジスタンス
- 未来忍者
- モンスターレア
- メルヘンメイズ
- ＵＡＧ
- ラスタンサーガ
- ラスタンサーガII
- ワールドカップ90
- ワイルドファング
- ワルキューレの伝説
- 各種ロム・システムボード
- その他中古基板

三和電子㈱　東京都板橋区中丸町58－5
☎ 03(3554)2261
FAX 03(3554)2232

新製品・中古売買
ロケーションの運営・管理
モニターの修理

We buy and Sell
NEW & USED P.C. BOARDS
Please Contact us at
TEL & FAX 03(5608)4804

トスクコーポレーション
THSC CO., LTD.
TANAKA BLDG. 2F, 2-2-6, HIGASHI-KOMAGATA SUMIDA-KU, TOKYO.

●うります

- 出たなツインビー
- 雷牙
- ブラッドブラザーズ
- バラデューク
- １９４１
- テトリス
- ワールドスタジアム８９
- 倉庫番
- グラデュースIII
- Ａ－ＪＡＸ
- コラムスII
- チェリーボーナスII・III
- キューティーリミテッド
- エルドラード
- ラッキー８８II
- キングダービー４人用
- １８インチテーブル
- ２６インチ（ローリング機構）
- 中古モニター

●かいます

- メダル機各種
- 卓上型カードゲーム
- 中古モニター
- ネオジオソフト
- 大型機各種
- 子供用乗り物
- ロケーション求む
- モニター修理お受け致します。

※振込口座
朝日信用金庫　本所支店
普通口座　１２８８４６
トスクコーポレーション

トスクコーポレーション　東京都墨田区東駒形２－２－６
TEL ０３（５６０８）４８０４
FAX ０３（５６０８）４８０４

●うります

- Ｒタイプ
- エキサイティングアワー
- お雀子ハイスクール
- 奇々界々
- ギャラガ
- 究極タイガー
- 源平討魔伝
- 航空騎兵物語
- ジッピーレース
- 上海II
- スーパーリアル麻雀ＰII
- 戦場の狼II
- トリプルウォーズ
- 麻雀学園
- ピカデリー各種
- カラオケ用LD・CDD中古ソフト
- 29・26インチモニター

●かいます

- ドラゴンフィーバーII・III
- コインペット（グローリー製）
- この他、多数有ります。ご希望の方、リスト急送致します。

共栄電商　富山県高岡市新成３－１１－１
TEL ０７６６（２５）０３７５

新製品から
中古まで
売買なら
㈲ライフサービス
中古 PCB 高価買取ります

〒814-01 福岡市早良区田隈1丁目15－11
TEL092(863)1173
FAX092(865)9073

●うります

・ＪｕＪｕ伝説
・ダブルドラゴンⅡ
・コンバットライブス
・ツインコブラ
・鮫！鮫！鮫！
・クライムシティ
・あしたのジョー
・達人
・地獄めぐり
・レインボーアイランド
・ハットリス
・ドンドコドン
・スノーブラザーズ
・大旋風
・ＷＷＦスーパースターズ
・パズニック
・ファイナルブロー
・ファイティングホーク
・アールタイプ
・四川省
・イメージファイト
・メジャータイトル
・ポンピングワールド
・迷宮島
・Ｘマルチプライ
・アールタイプⅡ
・１９４２
・ミッドナイトレジスタンス
・マジックソード
・戦場の狼Ⅱ
・大工の源さん
・ファイナルファイト
・パンクショット
・サプライズアタック
・天地を喰らう
・Ａ－ＪＡＸ
・トライゴン
・パロディウスだ
・グラディウスⅢ
・エイリアンズ
・ピットファイター
・リングの王者
・キューブリック
・ゴールデンアックス
・クルードバスター
・エリア８８
・ウィロー
・マッドギア
・テトリス
・ドラゴンセイバー
・ベイルート
・ＭＶＰ
・モンスターレア
・ラフレーサー
・エイリアンストーム
・上海Ⅱ
・ブロクシード
・ゲイングランド
・スクランブルスピリット
・コラムス
・ドラゴン忍者
・雷電
・ロボコップ
・ファイティングファンタジー
・ＳＲＤ
・ＵＳネイビー
・メルヘンメイズ
・スプラッターハウス
・Ｔ．Ｍ．Ｎ．Ｔ．
・ワールドスタジアム８９
・フェリオス
・ワルキューレの伝説
・オーダイン
・ファイネストアワー
・忍者龍剣伝
・ワイルドファング
・ワールドカップ９０
・オメガファイター
・アトミックロボキッド
・スーパーバレーボール
・ネクストスペース
・プラスアルファ
・原始島
・テラフォース
・タスクフォースハリアー
・ストリートスマート
・ツインイーグル
・クライムハンター
・華の舞
・エアデュエル

●かいます

・ダブルドラゴンⅢ
・カダッシュ
・パロディウスだ！
・ファイナルファイト
・ドンドコドン
・エリア８８
・鮫！鮫！鮫！
・バイオレスファイト
・天地を喰らう
・トライゴン
・雷電
・チャピオンレスラー
・上海Ⅱ
・大工の源さん
・オーダイン
・ワルキューレの伝説
・フェリオス
・アウトゾーン
・テトリス
・ゴールデンアックス
・ジャンボ尾崎
・リングの王者
・Ｔ．Ｍ．Ｎ．Ｔ．
・エイリアンズ
・マジックソード
・クライムシティ
・クライムファイター
・ＷＷＦスーパースターズ
・ワールドカップ９０
・スーパーバレーボール
・ヴォルフィード
・空牙
・戦場の狼Ⅱ
・ＵＳネイビー
・ドラゴンセイバー
・ハードパンチャー

※その他、多数ＰＣＢ在庫あり。
高価買取致します。
※業務拡張につき、社員募集！
先ずは、お電話下さい。
※振込先
福岡信用金庫　七隈支店
普通　６６０３０
（有）ライフサービス

（有）ライフサービス　福岡市
早良区田隈１丁目１５－１１
☎　０９２(８６３)１１７３
FAX ０９２(８６５)９０７３

下さい。

メディア商事（株）　東大阪市今米2番2号
☎　0729（64）0717（代）
FAX 0729（64）2059

●うります

〈本体・基板付〉
- すぐ使用可メダル機
- ルーレット（アイレム製）
- カードゲーム（セガ製）

〈中古筐体〉
- 任天堂Ｖタイプ

〈基板〉
- アルカノイドＰ付
- 忍者君阿修羅の章
- 熱血硬派くにお君
- ジッピーレース
- 西遊降魔録
- 華弥生
- レッスルウォー
- マッドギアー
- ゴブラコマンド

〈麻雀〉
- 大人の麻雀
- 麻雀刺客
- 雀豪
- 雀卓
- リアル麻雀
- コミック麻雀
- 大満貫
- 麻雀学園Ｉ
- 麻雀野郎
- 麻雀殺人事件
- 制覇
- お雀子ハイスクール

〈大型機〉
- デンジャーゾーン（セガ）
- ダライアスＩ・II
- オペレーションウルフ

木内商会　大阪市東成区大今里南2丁目2－4
☎　06（972）1917

売
大型機種
メダル機
アーケード
マシン
中古コイン
大裕
TEL06(644)-0328
FAX06(644)-0331
〒556 大阪市
浪速区下寺3
丁目6番2号
買

●うります
- 18インチ・20インチ筐体
- 18インチ・20インチラバ筐体
- 14インチアップライト基板入り
- スペースハリヤー
- コンチネンタルサーカス
- ファイナルラップ
- スーパーハングオン
- ペニー フォール
- エアーホッケー
- ランブルボール（コマヤ）
- フリッパー各種
- スーパーダービー
- アフターバーナー
- 乗り物－ロボット・戦車・汽車
- スーパーコンチネンタル・低高速ホッパー
- ニューグランドダービー（6人用）
- ラッキークレーン
- 人形つかみ（クレーン）
- ミニクレーン
- 定置式乗物各種あります。
- 日物・寿・大森製アップライト型メダルゲーム機
- グローリー電動コイン計算機
- コイン両替機
- 手動式コイン計算機
- 千円・五百円両替機
- 手動式・電動式コイン計算機
- 中古コイン（サイズ各種有り23⌀・24.5⌀・25⌀・26⌀・27⌀）
- 各種コックピットタイプ有ります。

●かいます
- 各種中古ゲーム機・中古基板

《テーブル型・たて型》
- 忍者ウオリアーズ
- キングダービー
- スーパーダービー
- 寿・大森タイプのメダル機

《筐体》
- 18インチ・20インチ各筐体
- ジャンポーカー・スロット
- 各種コックピットタイプ
- ファイナルラップ2
- コズモギャングズ
- ビーストバスターズ
- スーパーモナコＧＰ
- スーパーコンチ高速ホッパー
- キングダービー4人用
- パワードリフト
- トップシューター
- フォートラックス
- チェイスＨＱ
- トップランディング
- アウトラン
- スペースハリヤー
- バリー製スロットマシン
- フリッパー（1年位前の物2～3台）

《基板》
- パロディウスだ
- コラムス
- テトリス
- ゴールデンアックス
- カプコンワールド
- １９４１
- カードゲーム
- スロットゲーム
- 中古筐体
- 識別機
- スーパーコンチ・ボーナスライン・各高速ホッパー高価にて買取ります
- 千円両替機・五百円両替機
- コイン両替機・コイン計算機
- 各種コイン買います

＊振込銀行
住友銀行　天王寺駅前支店
普通口座　１９５４０３
ダイユウ

大裕　大阪市浪速区下寺3－6－2
☎　06（644）0328
FAX 06（644）0331

売
メダル機
中古機
中古基板
のことなら
おまかせ下さい。
大裕
TEL06(644)-0328
FAX06(644)-0331
〒556 大阪市
浪速区下寺3
丁目6番2号
買

●かいます
・アルバレスタ
・アルゴスの戦士
・飛鳥&飛鳥
・イースワット
・インセクターX
・１９４１
・イメージファイト
・ウィロー
・エリア88
・エイリアンズ
・Xマルチプライ
・A－JAX
・エアバスター
・F－1ドリーム
・オメガファイター
・ガルカ
・カベール
・カプコンボーリング
・キャスルオブドラゴン
・ギャラガ88
・キャリバー50
・究極タイガー
・空牙
・クォース
・クライムシティ
・クライムハンター
・ザディーラー
・クルードバスター
・グラディウス
・ゴールデンアックス
・コントラ
・コブラコマンド
・鮫！鮫！鮫！
・最後の忍道
・サンダークロス
・シャドーダンサー
・シークレットエージェント
・忍
・獣王記
・地獄めぐり
・サプライズアタック
・サンダーフォックス
・サンダーフォースAC
・サンダー&ライティング
・スーパーパング
・スカイアドベンチャー
・ストライダー飛竜
・スーパーライン
・ストリートスマート
・スーパーマン
・JuJu伝説
・スーパーコントラ
・ストリートファイター
・スカイソルジャー
・スプラッターハウス
・スーパーフォーミュラDF
・スパイナルブレーカーズ
・ゼロウイング
・セガBボード1MEGA
・タスクフォースハリアー
・WWFスーパースターズ
・タフターフ
・大旋風
・ダブルダイナマイト
・ダウンタウンP
・ダッシュ野郎
・達人
・ダブルドラゴンII
・ダブルドラゴン
・大魔界村
・チキチキボーイズ
・チャンピオンレスラー
・チェルノブ
・ツインイーグル
・DJボーイ
・デモンズワールド
・テトリスB
・天地を喰らう
・トンマ
・ドラゴンブリード
・ドラゴン忍者
・ドンドコドン
・ニュージーランドストーリー
・忍者龍剣伝
・パイプドリーム
・ハードパンチャー
・ハレーズコメット
・バブルボブル
・パーフェクトビリヤード
・パックマニア
・パウンドフォーパウンド
・パックランド
・バイオレンスファイト
・宇宙戦艦ゴモラ
・ビジランテ
・ビーチバレー
・Ｐ４７
・ファイナルファイト
・ファイナルブロー
・ファイティングホーク
・ファイティングファンタジー
・パンクショット
・M．J．ムーンウォーカー
・マジック・ソード
・ブラッドブラザーズ
・フェリオス
・ベイルート
・ヘルファイアー
・ヘビーバレル
・ポンピングワールド
・ヴォルフィード
・ポーカーレディー
・ホラーストーリー
・ポールポジション
・ポケットギャル
・ミッドナイトランディング
・メガブラスト
・メタフォックス
・メガブラストM
・モンスターレア
・U．A．G．
・USネイビー
・ラッキー75
・ラッキー88
・ラッキー74
・ラッキー90
・ラスタンサーガ
・ラスタンサーガII
・レッスルウォー
・レイボーアイランド
・ローリングサンダー（P付）
・ロストワールド（P付）
・ロボコップ
・ワイルドファング
・ワールドカップ90
・S．C．Iキット
・戦場の狼II
・雷電
・コンバットライブス
・オペレーションTB
（2ガン付）
・エイリアンストーム
・スノーブラザーズ
・カダッシュ
・ムスタング
・トライゴン
・ダークシール
・大工の源さん
・ダブルドラゴン
・T．M．N．T
・アウトゾーン
※お気軽にお電話でお問合わせ

うります&かいます

●うります

- Rタイプ II
- あしたのジョー
- アサルト（レバー付）
- Rタイプ
- エアデュエル
- イシターの復活
- オーダイン
- イメージファイト
- エイリアンシンドローム
- 宇宙戦艦ゴモラ
- エイリアンストーム
- エリア88
- Xマルチプライ
- アウトゾーン
- ウイロー
- オーライル
- エアバスター
- １９４１
- アトミックロボキット
- アークエリア
- アクトフェンサー
- 悪魔城ドラキュラ
- Ａ－ＪＡＸ
- エアウルフ
- １９４３
- 源平討魔伝
- キャリバー50
- カダッシュ
- グラディウス（電源付）
- コントラ
- ゴールデンアックス
- ギャングウォーズ
- 恋のホットロック
- 球界道中記
- キャメルトライ
- 火激
- コンバットライブス
- コラムス
- ゲイングランド
- グラディウスIII
- ギャルズパニック
- グラディウスIII
- グラディウスII
- クラックダウン
- クルードバスター
- 原始島
- 最後の忍道
- 鮫！鮫！鮫！
- 忍
- ＪｕＪｕ伝説
- 戦場の狼II
- サプライズアタック
- スノーブラザーズ
- スカイソルジャー
- ストリートファイター
- スーパーバレーボール
- ファイナルファイト
- サンダーフォックス
- ソニックブーム
- サイコニクスオスカー
- セイントドラゴン
- ゼロウイング
- ストライダー飛龍
- サイコソルジャー
- スーパーコントラ
- スカイキッドDX
- ストリートスマート
- 沙羅曼蛇
- ドラゴンセイバー
- トライゴン
- 大工の源さん
- トンマ
- ＸＸミッション
- 大旋風
- ドラゴンブリード
- チキチキボーイズ
- ダライアス
- ダブルドラゴンIII
- 大魔界村
- デンジャラスシード
- 達人
- テトリス
- NEMO
- Ｔ．Ｍ．Ｎ．Ｔ
- バブルボブル
- パラメデス
- ヴォルフィード
- バーニングフォース
- ピットファイター
- 飛翔鮫
- 爆突機銃艇
- パロディウスだ！
- ファイネストアワー
- ブロクシード
- バイオレンスファイト
- パイプドリーム
- ホラーストーリー
- ボナンザブラザーズ
- ヘルファイアー
- ファイティングホーク
- ピストル大名の冒険
- 天地を喰らう
- バルダーダッシュ
- ファンタジーゾーン
- ブラックドラゴン
- フェリオス
- マジェスティックトウェルブ
- Mr.ヘリの大冒険
- モンスターレア
- メルヘンメイズ
- マーベルランド
- ムスタング
- 妖怪道中記
- ＵＳ．NAVY
- マジックソード
- Ｍ．Ｊ．ムーンウォーカー
- 未来忍者
- ベラボーマン
- リングの王者
- ラスタンサーガ
- ライフフォース
- ロンパーズ
- ロストワールド（Ｐ付）
- 雷電
- レッスルウォー
- ラスタンサーガII
- レイメイズ
- リブルラブル
- ラフレーサー
- ラビリンスランナー
- レインボーアイランド
- ワンダーモモ
- ワイルドファング
- ワルキューレの伝説
- 麻雀刺客
- レモンエンジェル
- スーパーリアル麻雀III
- アイドル麻雀放送局
- キャンパスハンティング
- 麻雀夏物語
- 麻雀ファンクラブ
- 麻雀大予言
- スーパー(禁)版
- 懲りない面々
- トリプルウォーズ

＊その他このリストにない商品もお気軽にお問合せ下さい!!

＊価格は変動しますので、お問合せ下さい。

テクナート　大阪市浪速区日本橋4―2―20 コア日本橋2F
☎ 06(643)7641
FAX 06(643)7645
TLEX TECHNART J63662

●うります
・アンタッチャブル
・ＥＤＦ
・ウイッツ
・エイリアンズ
・ＭＶＰ
・オーライル
・クラックス
・剣豪
・コラムスII
・サプライズアタック
・ＳＡＲ
・上海
・四川省
・獣王記
・忍
・スーパーバレー91
・脱獄
・テトリス
・天地を喰らう
・ハサム
・パズニック
・飛翔鮫
・ビジランテ
・ボナンザブラザーズ
・リングの王者
・琉球
・ローリングサンダー（ロム）
・ワールドカップ90
・アイドル麻雀
・麻雀ファンクラブ
・麻雀学園I・II
・ズームイン
・華の舞
・ビタミンC
・個人教授
・フライディ
・麻雀遊戯
・大予言
・禁じられた遊び
・麻雀革命
・リアル麻雀パートIII
※大型売ります
・アウトランコックピット
・アフターバーナー小・大
・エアインフェルノ
・エンデューロレーサー
・エキサイティングダービー
・ガントレット筐体
・サンダーブレイド
・スーパーハングオン中・大
・スタンランナー
・オペレーションサンダーボルト
・コスモギャング
・ターボアウトラン
・フォートラックスDX
・ラインオブファイア
・ルマンミニ
・WGPスタンダード
・WGPDX
・バトルシャーク

●かいます
・出たなツインビー
・ハットトリックヒーロー
・雷電
・ギャルズパニック
・ストリートファイターII
※大型買います
・ワールドダービー
・ビンゴサーカス
・スーパーエイトウェイズ
・エキストラドローポーカー
・エキサイティングダービーＦ－２
※振込銀行先
三和銀行　築港支店
普通　２７２８５８
ユーエス産業（株）

ユー・エス産業（株） 大阪市港区
港晴４丁目１８番２３号
☎ ０６（５７４）０９９３
FAX ０６（５７４）０８３２

自信ある今月の推薦機種

オペレーターの良きアドバイザー

クロス ブレイズ

アイレム㈱

剣戦士と槍戦士のどちらかを選択。それぞれの武器で多彩な攻撃バリエーションのアクションゲーム！

ダイナミック カントリークラブ

㈱セガ・エンタープライゼス

コースをまわる感覚と豪快なショットが堪能できる本格派、スーパーゴルフシミュレーションゲーム！

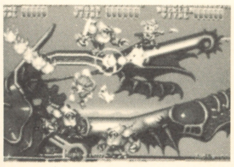
スタートの時間ネ！ YOUのキャディーをつとめるワ！よろしくネ。

ワンダー３

㈱カプコン

©CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED

アクション・シューティング・パズルの異なるゲームを1つの基板にスッポリ入れた欲張りゲーム！

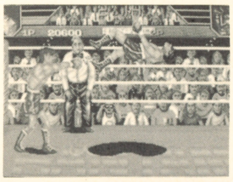


あしたのジョー伝説

㈱ウエイブ/大平技研工業㈱

©エス・エヌ・ケイ©ウエイブ©ちばてつや

あの力石があのカーロスがそしてホセが、幾多の名勝負が、今、再びよみがえる。本格拳闘アクションゲーム!!



ユーエス産業株式会社
〒552 大阪市港区港晴4−18−23
TEL06(574)0993 FAX06(574)0832

売ります買います

㈱宇宙堂

名古屋市北区下飯田4丁目6-2
☎ 052(916)1407
FAX 052(916)1502
フリーダイヤル
0120-140701

●かいます

- 悪魔城ドラキュラ
- アサルト（ＲＯＭ）Ｐ付
- ＡＳＯ
- アルゴスの戦士
- アールタイプ
- アールタイプ２
- アッポー
- イシターの復活
- イーアルカンフー
- イメージファイト（ＲＯＭ）
- １９４３
- １９４３（改）
- ＳＲＤ
- エクゼドエグゼス
- Ａ－ＪＡＸ
- エイリアンシンドローム（Ｂ）
- エキサイトアワー
- エイリアンズ
- ＭＩＡ
- 黄金の城
- オーダイン（ＲＯＭ）
- オメガファイター
- 空手道
- ガンスモーク
- カルノフ
- 銀河任俠伝
- 究極タイガー
- ギャプラス
- ギガンデス
- グラディウス２
- 功里金団
- グリーンベレー
- 源平討魔伝
- 恋のホットロック
- コントラ
- 最後の忍道
- サラマンダ
- サンダークロス
- ザインドスリーナー
- 鮫！鮫！鮫！
- 西遊降魔録
- ジャイラス
- ジェミニウイング
- ストリートファイター（Ｐ付）
- ストリートスマート
- スーパーコントラ
- スターフォース
- スプラッターハウス
- スパルタンＸ
- スクランブルフォーメーション
- セクションＺ
- 戦場の狼
- ソンソン
- 大工の源さん
- 闘いの晩歌
- 達人
- ダッシュ野郎
- タイガーヘリ
- ダーウィン４０７８
- ダークミスト
- ダークシール
- タスクフォースハリアー
- チェルノブ
- ツインイーグル
- 天聖龍
- 虎への道
- ドラゴンバスター
- ドラゴンブリード（ＲＯＭ）
- ドルアーガの塔
- ドラゴンスピリット
- 特殊部隊ジャッカル
- トップシークレット
- 忍者君２
- 忍者龍剣伝
- ニュージーランドストーリー
- バラデューク
- パックランド
- パックマニア
- バルトリック
- バブルボブル
- ハードパンチャー
- ピットフォール
- 飛翔鮫
- ビーウイング
- フライングアタック
- ぶたさん
- ブレイウッド
- フェアリーランドストーリー
- ファイティングファンタジー
- ブラックドラゴン
- プラスアルファ
- ファンタジーゾーン
- フェリオス
- ヘルファイヤー
- マスターオブウェポン
- マッハッタン24分署
- マーベルランド
- 魔界村
- マッドギア
- Ｍｒ．ヘリの大冒険
- 未来忍者（ＲＯＭ）
- メルヘンメイズ
- メトロクロス
- モトス
- ＵＦＯロボダンガー
- ラッシュ&クラッシュ
- ライフフォース
- ラビリンスランナー
- ラスタンサーガ
- ラスタンサーガ２
- ラストデュアル
- ラビオレプス
- リブルラブル
- レインボーアイランド
- レジオン
- ロボコップ
- ロストワールド（Ｐ付）
- ローリングサンダー
- ロンパーズ
- ワルキューレの伝説
- ワードナの森
- ワイルドファング
- ワンダーモモ
- スーパーリアル麻雀Ｐ３
- 麻雀ファンクラブ
- 華の舞
- トリプルウォーズ

宇宙堂では毎月１回一生懸命働いてくれた中古基盤に感謝の心でしめやかに供養祭を行っております。
貴社も中古基盤は是非当社に御送り下さいますよう御願いします。
又、貴社の在庫をFAXで送って頂ければ値段御付けします。

●うります

- ・アイドル麻雀
- ・キャンパスハンティング
- ・７次元の妖精達
- ・麻雀学園Ⅰ
- ・麻雀学園Ⅱ
- ・スーパー禁版
- ・麻雀大予言
- ・麻雀夏物語
- ・麻雀ねるとん牌鯨団
- ・麻雀ファンクラブ
- ・麻雀遊技
- ・華折鶴
- ・１９４３
- ・あしたのジョー
- ・エアデュエル
- ・Ｆ１ドリーム
- ・究極タイガー
- ・クラックス
- ・功里金団
- ・コラムスⅠ
- ・コラムスⅡ
- ・コンバットライブス
- ・西遊降魔録
- ・スーパーフォーミュラ
- ・スノーブラザーズ
- ・スラップファイト
- ・大工の源さん
- ・達人
- ・テトリス
- ・パイプドリーム
- ・パロディウスだ
- ・パンクショット
- ・ピットファイター
- ・ポンピングワールト
- ・メジャータイトル
- ・アーケードマシン各種
- ・ドライブゲーム各種
- ・バナナドリーム（メダル用）
- ・メダル機各種
  （グローリー・セガ他）
- ・両替機各種
- ・メダルマスゲーム各種
- ・連射基板
- ・セガＣｉｔｙ１８筐体
- ・セガＴ－１３テーブル筐体

●かいます

- ・ウィロー
- ・Ａ－ＪＡＸ
- ・ＭＩＡ
- ・エリア８８
- ・オーダイン
- ・カプコンボーリング（Ｐ付）
- ・ギャングウォーズ
- ・空牙
- ・クライムシティ
- ・クライムファイターズ
- ・グラディウスⅡ
- ・サイコソルジャー
- ・鮫！鮫！鮫！
- ・最後の忍道
- ・サンダークロス
- ・スーパーコントラ
- ・スーパーマン
- ・スーパーリアル麻雀ＰⅢ
- ・ストライダー飛竜
- ・ダッシュ野郎
- ・タスクフォースハリアー
- ・ＷＷＦスーパースターズ
- ・ハードパンチャー
- ・パックマニア
- ・バブルボブル
- ・ファイナルファイト
- ・ＵＡＧ
- ・雷電
- ・リングの王者
- ・ワルキューレの伝説

（有）サン・カンパニー
神奈川県川崎市麻生区東百合ケ丘２－２０－１１
TEL ０４４（９５４）９４５９
FAX ０４４（９６６）８２８７

SUN CO., LTD.

EXPORT OF NEW, OLD PCBS!!

BEST QUALITY!
FAST DELIVERY!!
REASONABLE PRICE!!!

TEL044(954)9459 FAX044(966)8287
ADDRESS: 2-20-11, HIGASHI YURIGAOKA, ASAO-KU
KAWASAKI-CITY, KANAGAWA, 215

中古基板
売ります
買います

Alex
アレックス

TEL 092-461-2202
FAX 092-461-2203

〒812
福岡市博多区博多駅南2-19-19

●うります

- ・野球拳（アップライト筐体）
- ・〃（テーブル筐体）
- ・〃ソフト（Ｐ５～Ｐ１０）
- ・ネオ・ジオ（ソフト）
- ・チェッカーフラッグ
- ・Ｗ・Ｇ・Ｐ
- ・ゴールデンアックス
- ・出たな！ツインビー
- ・剣豪
- ・Ｅ．Ｄ．Ｆ．
- ・Ｔ．Ｍ．Ｎ．Ｔ
- ・サンダーゾーン
- ・雷電
- ・ローリングサンダーⅡ
- ・ダブルドラゴンⅠ・Ⅱ・Ⅲ
- ・ハレーズコメット
- ・にゃんにゃんパニック
- ・アールタイプⅠ・Ⅱ
- ・グラディウスⅢ
- ・サプライズアタック
- ・忍者キッズ
- ・スターフォース
- ・ドラゴンセイバー
- ・達人
- ・Ｍ・Ｖ・Ｐ
- ・クイズ宿題をわすれました
- ・パンクショット
- ・チキチキボーイズ
- ・クライムファイターズ
- ・ＭＪ－１２
- ・スーパーマスターズ（Ｐ付）
- ・大工の源さん
- ・エリア８８
- ・中華大仙
- ・ボナンザブラザーズ
- ・霊界導士
- ・ブラッドブラザーズ
- ・虎への道
- ・ジョー＆マック
- ・コンバットライブス
- ・ムーンウォーカー
- ・ヘルファイヤー
- ・１９４３
- ・ゲバラ
- ・ガンフロンティア
- ・イメージファイト
- ・コラムスⅠ・Ⅱ
- ・ウルトラマン
- ・最後の忍道
- ・怒Ⅲ
- ・ルナーク
- ・テトリス
- ・上海
- ・クラックス
- ・ブロックアウト
- ・ギャルズパニック
- ・ピストル大名の冒険
- ・ファイナルファイト
- ・パイプドリーム
- ・ワールドスタジアム89・90
- ・ＷＷＦスーパースターズ
- ・パウンドフォーパウンド
- ・スノーブラザーズ
- ・ストリートファイター
- ・ＵＳネイビー
- ・パロディウスだ！
- ・サンダーフォースＡＣ
- ・スーパーバレーボール
- ・サンダーフォックス
- ・戦場の狼Ⅰ・Ⅱ
- ・オーダイン
- ・銀河任侠伝
- ・大旋風
- ・ハットリス
- ・スーパーマン
- ・天地を喰らう
- ・ワードナの森
- ・マーベルランド
- ・１９４１
- ・アウトゾーン
- ・クレイジークライマーⅡ
- ・魔界村
- ・ブラックドラゴン
- ・ＡＶ・花まる子ちゃん
- ・華弥生
- ・華の舞
- ・華折鶴
- ・華吹雪

〈麻雀〉

- ・麻雀ビタミンＣ
- ・熱血麻雀宣言
- ・麻雀革命
- ・麻雀ギャルの告白
- ・麻雀遊戯
- ・ねらえトップスター
- ・禁じられた遊び
- ・麻雀ファンクラブ
- ・金津園の女
- ・麻雀学園Ⅰ・Ⅱ
- ・麻雀ナンパストーリー
- ・レディーハンター
- ・チャンネルズームイン
- ・とってもＥ雀
- ・大霊界
- ・麻雀かぐや姫
- ・麻雀東京ギャル図鑑
- ・麻雀大予言
- ・トリプルウォーズⅠ・Ⅱ
- ・ＡＶ麻雀（ＰⅠ～ＰⅣ）
- ・アイドル麻雀放送局
- ・麻雀夏物語
- ・麻雀フライデー
- ・浦島まあじゃん
- ・スーパー(禁)版
- ・その他各種在庫有り！
- ・在庫リストは FAX 送信！（基板・ロムキット・大型機）

●かいます

- ・ファイナルラップ
- ・ＵＦＯキャッチャー
- ・野球拳筐体・ソフト
- ・両替機・コイン計数機
- ・各種クレーン
- ・その他、テーブル・メダル機大型機高価下取致します
- ・ネオジオソフト高価下取中
- **・中古基板高価買取（現金）**

※振込銀行
西日本銀行　大橋駅前支店
普通　１７４６１４
株式会社　アレックス

（株）アレックス　福岡市博多区博多駅南２－１９－１９
☎ ０９２（４６１）２２０２
FAX ０９２（４６１）２２０３

●うります

＊平成３年サマー大バーゲン！

※特報

・ＷＧＰ（大・小）有（相談）

〈アップ型＆コックピット型〉

・オーバーザトップ
・それいけホームラン
・エンフォース
・ＧＰライダー（小有）
・パンチアウト
・スペースストレンジャー
・グランドリザーブ
・オープンスカイ
・ジャンスロ
・シューティングゾーン
・ミラ25
・トリプルウォーズ
・ドラゴンフィーバー
・アイドル麻雀
・ジャトレ野球拳（標準型）

〈基板〉

（ア～カ行）

・オペレーションサンダーボルト
・お雀子ハイスクール
・アルカノイド
・１９４２
・アミーゴ
・ウイッチダイス
・ガッツビー
・高校野球
・ギャラガ
・キューブリック

（サ～ナ行）

・テトリス
・サッカー
・スーパーリアル麻雀
・四川省
・ドラゴンフィーバー
・チャンピオンプロレス

（ハ行）

・バーディトライ
・バトルレーン
・パフォーマン
・バスター
・ハイパースポーツスペシャル
・花のもも子組
・ビッグプロレス
・ファイヤートラップ
・プロゴルフ
・プロテニス
・プレビリアン
・ファイナライザー
・ファミリースタジアム

（マ～ラ）

・マリオブラザーズ
・ミステリアスストーン
・ミスタークーガー
・メインエベント
・ロードランナー
・ラブアタック
・ロボレス2001
・レイダース５
・レイベン
・麻雀学園
・鹿鳴館
・麻雀夏物語
・レモンエンジェル
・ルナーク
・クイズ宿題をわすれました
・上海II

〈最新基板〉

・ニャンニャンパニック
・モンスターレア
・華弥生
・エンフォース
・麻雀刺客
・ハイパースポーツ
・１９４２
・リアル麻雀
・エキサイトバイク

〈サブ基板〉

・ロードランナー・雀狂・雀王
・野球拳
・レーザーディスク

〈筐体〉

・18インチ筐体ー格安売却

〈ロムのみ〉

・野球拳ソフト２セット
・アルカノイド
・リアル麻雀
・ハウスマヌカン
・エキサイトバイク

〈輸入ビデオソフト〉

・ロッキー・ビートルズ・スリラー・スターウォーズ
（一流品のみ）

〈メダルゲーム〉

・ダービーホール
・ビックリフィーバー

〈その他〉

・琉球
・パイプドリーム
・クイズＨＱ
・アウトゾーン
・任天堂ＶＳ筐体　２台
・レモンエンジェル
・エアバスター
・ピストル大名の冒険
・花のあげまん
・四川省

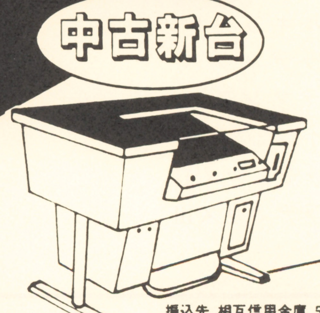
●かいます

・ロケーション求む
・中古パターマシン（ＪＥＴ製）
・アーケードマシン
・一打逆転（ナムコ製）
・占いゲーム（ＪＥＴ製）
・他スポーツタイプ

※振込銀行先
富士銀行新宿支店
当座２９３６７
フロンティア産業（株）

フロンティア産業㈱　東京都新宿区西新宿7-2-10栄立新宿ビル201号
☎ 03(3371)3746
FAX03(3365)1424

ゲーム機の販売・修理・5カード・7カードあらゆるオリジナルソフト製作・解析承ります！



振込先　相互信用金庫　守口（支）
当座預金　153659
有限会社　朝日物産

有限会社 **朝日物産**

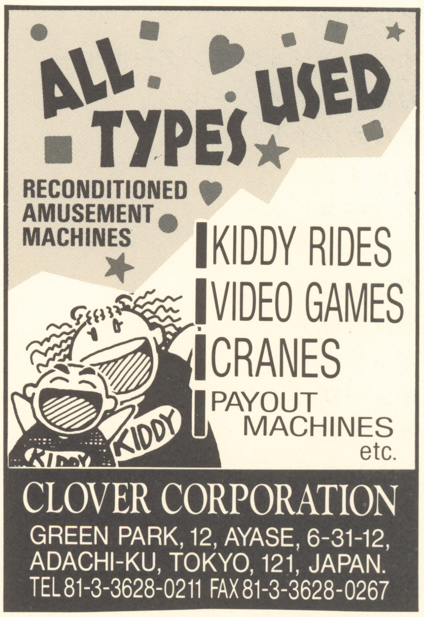
〒535　大阪市旭区新森７丁目４番32号
電　話　06（955）2311（代）
FAX　06（955）2313

★売ります・買いますの〆切は毎月５日です。
下記宛 FAX 等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839

●うります
- ・ストリートファイターII
- ・ファイナルファイト
- ・スーパーバーガータイム
- ・バルーンブラザーズ
- ・P－47
- ・モンスターレア
- ・ゼロウイング
- ・トライゴン
- ・クライムシティー
- ・RタイプII
- ・テトリス
- ・オーダイン
- ・パンクショット
- ・ゴールデンアックス
- ・ダイナマイトリーグ
- ・MVP
- ・カダッシュ

●かいます
- ・イシターの復活
- ・ドルアーガの塔
- ・フォゾン
- ・トイポップ
- ・バラデューク
- ・パックランド
- ・リブルラブル
- ・ホッピングマッピー
- ・ディグダグII
- ・マッピー
- ・ボスコニアン
- ・ギャプラス
- ・スプラッターハウス
- ・ワルキューレの伝説
- ・グラディウス
- ・サラマンダ
- ・ライフフォース
- ・グラディウスII
- ・グラディウスIII
- ・悪魔城ドラキュラ
- ・餓流禍
- ・コントラ
- ・スーパーコントラ
- ・サンダークロス
- ・クライムファイター
- ・恋のホットロック
- ・トライゴン
- ・パロディウスだ
- ・大旋風
- ・達人
- ・黄金の城
- ・飛翔鮫
- ・究極タイガー
- ・ヘビーユニット
- ・スーパーマン
- ・クライムシティ
- ・ヴォルフィード
- ・マスターオブウエポン
- ・ポラリス
- ・ダンプ松本
- ・ファンタジーゾーン
- ・ファンタジーゾーンII
- ・フリッキー
- ・アッポー
- ・ゴールデンアックス
- ・原始島
- ・ストリートスマート
- ・魔界村
- ・大魔界村
- ・ストリートファイター
- ・ファイナルファイト
- ・1943
- ・ガンスモーク
- ・闘いの挽歌
- ・ドカベン
- ・トップシークレット
- ・虎への道
- ・ブラックドラゴン
- ・魔魁伝説
- ・バルトリック
- ・P－47
- ・ロッドランド
- ・ぶたさん
- ・銀河任俠伝
- ・雷電
- ・アルゴスの戦士
- ・ジェミニウイング
- ・スーパースターズ
- ・西遊降魔録
- ・ダブルドラゴン
- ・ダブルドラゴンII
- ・ウイズ

㈱トライ　千葉県松戸市新松戸
南1丁目365 荒川グリーンビル
205
☎ 0473(48)3880㈹
FAX 0473(48)3885


ALL TYPES USED
RECONDITIONED AMUSEMENT MACHINES
KIDDY RIDES
VIDEO GAMES
CRANES
PAYOUT MACHINES
etc.
CLOVER CORPORATION
GREEN PARK, 12, AYASE, 6-31-12,
ADACHI-KU, TOKYO, 121, JAPAN.
TEL 81-3-3628-0211 FAX 81-3-3628-0267

USED P.C. BOARDS FOR SALE
中古基板買います。
MANY POPULAR GAMES IN STOCK CALL US TODAY
FOR UNBEATABLE PRICES
「TRY」 INC. 株式会社トライ
2F Arakawa Green Bldg., 1-365, Shinmatsudo-Minami, Matsudo-shi, Chiba 270, JAPAN.
TEL:0473-48-3880 FAX:0473-48-3885 O.D. CHIBACOGYO-BANK 241-3178291

うります&かいます ⑥

新売 中買

レジャー施設経営・管理・運営

各種ゲーム機 販売・買取

有限会社サムコ通商
〒153 東京都目黒区
三田2-7-9-105
TEL 03(5704)1739
FAX 03(3760)2035

●**うります**

〈基板〉

- ムスタング
- ムーンウォーカー
- 達人
- フラッシュポイント
- アルカノイド
- 麻雀バナナドリーム
- G～77、9フィーバー
- ドラゴンブリード
- ウイッツ
- １９４１

〈筐体〉

- 両替機（ダイドー）
- メダル貸出機（ＳＢＧＡ）
- レーザーゴースト
- ノックダウン90
- パラダイスアレイ
- ファンタスティックドーム
- ジャンケン物語
- ゴールデンダービー
- ドリーミーホール
- ミラー２６
- デジタルフィーバー
- ホームラン競争
- ダイダマン
- スーパーエレファント
- SBGAIPOシティテーブル26
- カプコンステイタス
- カプコンNEWコンセプト
- カプコンコンセプト
- 両替機BCN-1500
- ミスターバットマン
- 立型18筐体
- ドラゴンフィーバー
- オーバーザトップ（すもう）
- ＷＧＰ
- キャンディ26インチUP型
- ネオジオ25インチUP型
- キャンディ18インチUP型
- アフターバーナーＤＸ
- サンダーブレード
- パワードリフト
- ハングオン
- スーパーエレファント（クレーン）
- コナミマルチ筐体
- コナミ20
- ラッキークレーン
- カプセルゴルフ
- アウトラン（ＳＣ）
- タッチダウンフィーバー
- カプコンボーリング
- ブラックホール
- カシオ18テーブル（黒）
- カシオ18テーブル（白）
- ワニワニパニック
- エキサイティングベースＢ
- デジタルＢＸⅢ
- 18型ミニライブ筐体20台
- ファイナルラップⅡ
- スティールガンナー
- メタルホーク
- バトルシャーク
- チャイナタウン（P.B.C）20枚有り（格安）
- ＬＣ－Ｖ50新品在庫有り。

〈メダル機〉

- シグマMK－Ⅲ25φ用（中古）
- ビンゴサーカス
- ワールドダービー
- シグマハーリーレーサ（中古）
- シグマカジノロワイヤル（中古）
- 〃　ルーレット10人用
- 両替機（中古）５00円千円用
  パンチボート有り、50冊単位
  業者（ＯＰ）は１00冊単位
- 両替機（中古）千円・五百円２台
- パンチボード2000穴・2300穴
- セガワールドダービー（中古）
- セガワールドビンゴ（中古）
- ＵＳＡボーラーローラー３台１組
- カラオケＬＣ－Ｖ５０セット
- カラオケロケ
  ゲーム場ロケ委託運営（転売可）応相談
- ＰＣＢエルドラード新品格安

●**かいます**

- セガワールドダービー
- セガビンゴサーカス
- セガＥＸブラックジャック
- タイトーエメラルドホール
- シグマブラックジャック
- キャンディー18型25型（各社）
- セガスーパーモナコグランプリ ＳＤ，ＤＸ．
- その他大型、中型、メダル機及びアミューズ中型機連絡下さい。

㈲サムコ通商　東京都目黒区三田２－７－９－105
☎　０３（５７０４）１７３９
FAX ０３（３７６０）２０３５

●**うります**

- 各種中古筐体
- 各種両替機

●**かいます**

- ロム－256・64・128

㈲パル　大阪市西区九条南２丁目16－５
☎ 06(581)4762
FAX06(581)5082

新製品
ライティングサンバ

●カラオケのリズムに合わせて照明がリズミカルにおどります。
●全メーカーのカラオケに取り付け出来ます。

本体価格 **¥225,000**

大阪サービス販売株式会社
大阪市浪速区元町1-12-17
TEL 06-647-8733
FAX 06-647-5492

- グラディウス
- ギャラクティックウォリアーズ
- グラディウスⅡ
- 黄金の城
- 源平討魔伝
- ギャングウォーズ
- グラディウスⅢ
- ゲイングランド
- ギガンテス
- ガントレット
- ハレーズコメット
- ハードパンチャー
- ヘルファイアー
- 悪魔城ドラキュラ
- ヘビーバレル
- 破兆
- ハットリス
- きっとホレホレ大作戦
- 怒
- インディージョーンズ
- 伊賀忍術伝
- イメージファイト
- インセクターX
- 功里金団
- 火激
- クラックス
- アレスの翼
- ライフフォース
- ラビリンスランナー
- 最後の忍道
- ラストデュアル
- リブルラブル
- ロードオブキング
- Ｍｒ.ヘリの大冒険
- リングの王者
- マスターオブウエポン
- モンスターレア
- ＭＩＡ
- メガブラスト
- ミッドナイトレジスタンス
- メルヘンメイズ
- ＭＶＰ
- １９４２
- １９４３
- １９４３改
- ニューラリーX
- ニュージーランドストーリー
- 忍者龍剣伝
- ネクストスペース
- オメガファイター
- パックランド
- サイコニクスオスカー
- Ｐ－47
- ポケットギャル
- 脱獄
- 原始島
- パックマニア
- フリップル
- パッシングショット
- パズニック
- ポンピングワールド
- プラスアルファ
- カルテットⅡ
- アルゴスの戦士
- Ｒタイプ
- ローリングサンダー
- ラビオレプス
- ラッシュ&クラッシュ
- イシターの復活
- レイメイズ
- ラスタンサーガ
- レインボーアイランド
- ロンパーズ
- ロボコップ
- ラスタンサーガⅡ
- ダッシュ野郎
- ＲタイプⅡ
- ＲＦ－２
- 陸海空
- スカイソルジャー
- シルクワーム
- サラマンダ
- スーパーコントラ
- スカイキッドＤＸ
- 上海
- ストリートファイター
- ＳＲＤ
- 忍
- スクランブルスピリット
- スーパーマン
- 天聖龍
- ストリートスマート
- スーパーバレーボール
- 上海Ⅱ
- スカイアドベンチャー
- ＳＡＲ
- シークレットエージェント
- スーパーフォーミュラ
- ツインビー
- 究極タイガー
- 闘いの挽歌
- タイガーヘリ
- 虎への道
- ツインイーグル
- サンダークロス
- 達人
- トンマ
- 大旋風
- タクスフォースハリヤー
- ＪｕＪｕ伝説
- タフターフ
- トリオザパンチ
- 特殊部隊ＵＡＧ
- ＵＳクラシック
- 究極のオセロ
- ワンダーボーイ
- ワンダーモモ
- ワードナの森
- ワールドスタジアム
- ワールドコート
- レッスルウォー
- ワイルドファング
- ワールドスタジアム89
- ワンダープラネット
- ＸＸミッション
- Ｘマルチプライ
- 妖怪道中記
- ゼロウイング

＊通信販売もいたします。お気軽にお電話下さい。

㈱ケイアンドユウ商会　東大阪市高井田本通５丁目２
☎ 06（783）6362

不要
中古基板
まとめて
買取ります

株式会社ケイアンドユウ商会
〒577 東大阪市高井田本通５丁目２番
☎ 06-783-6362・FAX 06-783-6347

★売ります・買いますの〆切は毎月５日です。
下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839

うります&かいます ④

●うります
- 怪傑やんちゃ丸
- 迷宮島
- スタジアムヒーロー
- 妖獣伝
- アテナ
- ウイッツ
- Ａ－ＪＡＸ
- 飛鳥&飛鳥
- アレックスキッド
- アクトフェンサー
- アクションファイター
- アトミックロボキッド
- アルバレスタ
- エアバスター
- エイリアンシンドローム
- バブルボブル
- バミューダトライアングル
- ブラックドラゴン
- ビーチバレーボール
- ベラボーマン
- クォース
- 地獄めぐり
- ブラストオフ
- メインスタジアム
- バーディトライ
- ベイルート
- ブロックアウト
- 実力プロ野球
- ブロクシード
- コントラ
- キャプテンシルバー
- チェルノブ
- 航空騎兵物語
- カベール
- クレイジーコップ
- コブラコマンド
- 中華大仙
- カプコンボーリング
- クラックダウン
- キャッスルオブドラゴン
- キューブリック
- チャンピオンレスラー
- カプコンワールド
- ギャリバー50
- ハテナ？の大冒険
- コラムス
- ダブルドラゴン
- ドラゴン忍者
- ダブルドリブル
- ドラゴンスピリット
- ダブルドラゴン2
- ドラゴンブリード
- ホラーストーリー
- ダライアス
- 目撃
- ダンプ松本
- ドンドコドン
- ＤＪボーイ
- 餓流禍
- ドラゴンパンチ
- イースワット
- 飛翔鮫
- フラッグアタック
- ファンタジーゾーン
- Ｆ－１ドリーム
- フェイスオフ
- ファイティングファンタジー
- フラッシュポイント
- ファイティングホーク
- 究極のストライカー
- 魔界村
- ゲバラ
- 魔境戦士
- ジェミニウイング

FAMILY GAME
P, C, BOARD
JUNK BOARDS
SNOOKER
CASINO
ROULETTE
JUKE BOX
ELECTRIC PARTS
COMPLETE KIT
BILLIARD TABLE
GAME PARTS

IF YOU ARE LOOKING FOR SOMETHING TO IMPORT FROM JAPAN, OR TRYING TO SELL YOUR PRODUCTS……

RING OUR BELL NOW!!

YOU WILL FIND OUT THE ANSWERS THROUGH OUR WIDE COMMUNICATION!

K and U Co., Ltd.

5-2, TAKAIDA HONDORI
HIGASHI OSAKASHI OSAKA, JAPAN
TEL: 06-783-6362 FAX: 06-783-6347
TLX: 527-7834 KANDU J
OUR BANK: SANWA BANK HIGASHIOSAKA BRANCH
(ACC/324324)

- クォース
- 達人
- 大旋風
- ＵＡＧ
- ドンドコドン
- チャンピオンレスラー
- ヴォルフィード
- メガブラスト
- 鮫！鮫！鮫！
- ＷＷＦスーパースターズ
- クラックダウン
- スーパーコントラ
- パズニック
- クライムシティ
- バブルボブル
- ファイナルブロー
- ワルキューレの伝説
- リブルラブル
- システムⅠ
- トイポップ
- エアバスター
- ポールポジション
- パックランド
- ワルキューレの伝説 ROM
- スプラッターハウス
- マーベルランド
- システムⅡ
- フェリオス
- ファイナルファイト
- 大魔界村
- 天地を喰らう
- カプコンボーリング
- ウイロー
- エリア88
- １９４１
- ストライダー飛竜
- ギャングウォーズ
- 原始島
- スカイソルジャー
- スカイアドベンチャー
- クルードバスター
- 空牙
- ミッドナイトレジスタンス（パネル付）
- シャドーダンサー
- ゴールデンＡＸＥ
- ゴールデンAXEサブボード
- テトリス
- ＤＪボーイ
- ワールドカップ90
- ストリートスマート
- 最後の忍道
- Ｍｒヘリ
- ＲタイプⅡ
- トンマ
- イメージファイト
- ドラゴンブリード
- タスクフォースハリアー
- ＡＶ麻雀
- ジャレコ
- ビックラン
- アップライトタイプ

価格応談

・中古基板多数買取り致します。現金仕入・即日振込
・当店では下取りも行っております。
・その他リストにない基板もすぐに探せますのでお気軽に電話して下さい。

＊年中無休　10：00～7：00
＊振込先
三和銀行　恵美須支店
普通　３５０４３０６
（株）秀　和

ソフトランド秀和　大阪市浪速区日本橋5-12-9　でんき会館3F
☎06(649)7177(マニア専用)

新製品・中古品問わず

お問い合せ下さい。お客様のニーズにお応えするのが私達の仕事と考えています。
★商売の大小に関わらずお客様の
★ご要望に対応させて頂きます。
★お気軽にお問い合せ下さい。

FAMILY GROUP
レジャー産業機器企画販売・修理
ファミリー電子
〒577　東大阪市御厨東２丁目10―39
TEL　06―788―5541 FAX　06―788―5962

●うります
- アイドル麻雀放送局
- 宇宙より愛をこめて
- 大霊界
- ＴＯＫＹＯギャル図鑑
- 熱局雀士
- 麻雀夏物語
- 麻雀放浪記
- 麻雀ピープショー
- 麻雀ビタミンＣ
- 四川省
- ポーカーレディーズ
- カダッシュ
- 奇々怪界
- スーパースターズ
- パズニック
- ファイティングホーク
- フリップル
- バルーンブラザーズ
- パイプドリーム
- レインボーアイランド
- ＭＪ－１２
- ドンドコドン
- クラックス
- コラムス
- コラムスⅡ
- カプコンベースボール
- バンクパニック
- 琉球
- フリーキック
- 少林寺への道
- バルダーダッシュ
- ビーチバレー
- ブラックドラゴン
- カントリークラブ
- バトルフィールド
- スーパークロスⅡ
- ハットリス
- ワールドカップ90
- 倉庫番デラックス
- メガブラスト（Ｆ２・ＳＵＢ）
- クイズHQ（Ｆ２・ＳＵＢ）
- クイズ捕物帳（Ｆ２・ＳＵＢ）
- 球界道中記（ＲＯＭ）
- フラッシュポイント（ＲＯＭ）

※ＰＣＢは６月７日現在の在庫です。
※価格につきましてはＴＥＬにてお問い合わせ願います。

技術と情報を誠意で
ゲーム機器リース・販売・改造・修理

株式会社 アスパック

〒156 東京都世田谷区赤堤4-48-11
小林ビル2F
TEL 03-3322-8223
FAX 03-3322-8224
FAXは24時間受付OK!!

うります＆かいます ②

●うります

- ・野球拳
- ・ＷＧＰ
- ・あしたのジョー
- ・Ｒタイプ
- ・ＲタイプⅡ
- ・アルゴスの戦士
- ・アクトフェンサー
- ・アレスの翼
- ・アテナ
- ・怒Ⅲ
- ・１９４３改
- ・グラディウスⅢ
- ・Ｘマルチプライ
- ・火激
- ・奇々怪界
- ・ギャラガ88
- ・グラディウス
- ・源平討魔伝
- ・子連れ狼
- ・サイコニックオスカー
- ・サイドアーム
- ・スカイアドベンチャー
- ・スクランブルスピリット
- ・スプラッターハウス
- ・戦場の狼
- ・戦場の狼Ⅱ
- ・ワルキューレの伝説
- ・中華大仙
- ・グラディウスⅡ
- ・ヴォルフィード
- ・ポンピングワールド
- ・ダライアス
- ・タッチダウンフィーバー
- ・テトリス
- ・虎への道
- ・ドラゴンブリード
- ・ドラゴンバスター
- ・ドッジボール
- ・忍者龍剣伝
- ・バーニングフォース
- ・バーディトライ
- ・ハレーズコメット
- ・バラデューク
- ・バルガス
- ・パックマニア
- ・フェリオス
- ・フリッキー
- ・ヘビーユニット
- ・ヘルファイアー
- ・ホラーストーリー
- ・マッピー
- ・魔魁伝説
- ・リブルラブル
- ・ロードランナーⅠ～Ⅳ
- ・ロボコップ
- ・ワンダーモモ
- ・ワールドコート

《麻雀》

- ・麻雀学園Ⅰ
- ・麻雀学園Ⅱ
- ・スーパーリアル麻雀Ⅱ
- ・　〃　Ⅲ
- ・ギャルの告白
- ・麻雀刺客
- ・麻雀フライデー
- ・テレフォン麻雀
- ・高画質専用モニター
- ・コントロールBOX SVG-8

●かいます

- ・ガルカ
- ・サラマンダ
- ・サンダークロス
- ・グラディウスⅡ
- ・クライムファイター

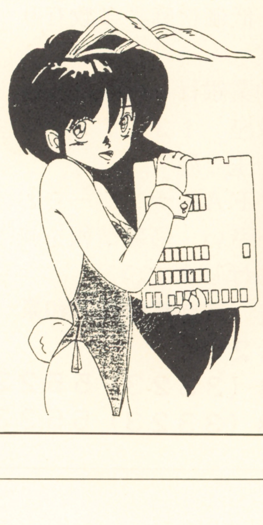
誰もが使いこなせる、カンタン操作。

NRF-550

超小型紙幣計算機

魅力の価格で新登場
標準価格 ￥230,000

好評発売中



P. C. B. FOR SALE!!

RING OUR BELL NOW!!

06-632-6644

FAX 06-649-7222

5−12−9 NIHONBASHI NANIWA-KU OSAKA JAPAN

株式会社 **秀和** SHUWA CORPORATION

①　うります&かいます

●うります

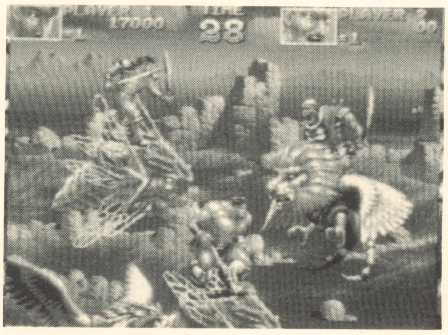
・コードレスＴＶ監視カメラ
（センター内、防犯用）
・ＷＧＰ
・コンチネンタルサーカス
・テーブル筐体（１８インチ）
〈各種基板〉
・ゴルフィンググレイツ　レバー付
・アタックス
・ローリングサンダーII
・ファイナルファイト
・ウルトラマン
・ドラゴンセイバー
・スーパーピンボールアクション
・ゆうゆのクイズでＧＯＧＯ
・雷牙
・アグレス
・出たなツインビー
・忍者キッズ
・アサルト（パ付）
・エリア８８
・オーダイン
・ガンフロンティア
・ＭＪ－１２
・ルナーク
・コットン
・ジョー＆マック
・球界道中記
・バーニングフォース
・マーベルランド
・エドワードランデイ
・チャイナタウン
・バンダイク
・ブラックハート
・スーパースターズ
・パロディウスだ！
・ピットファイター
・Ｅ．Ｄ．Ｆ．
・クイズ殿様の野望
・スーパーフォーミュラー
・スカイスマッシャー
・ブラッドブラザーズ
・ワールドカップ９０
・エスケイプキッズ
・アウトゾーン
・クイズ宿題をわすれました
・コラムス
・ベラボーマン（ボタン付）
・チャンピオンレスラー
・トライゴン
・エイリアンズ
・スーパーパング
・覇沙夢
・パンクショット
・ウェルトリス
・ギャラガ８８
・クラックダウン
・ゲイングランド
・スクランブルスピリット
・スプラッターハウス
・ワールドスタジアム９０
・倉庫番
・爆突機銃艇
・ピストル大名の冒険
・ブラストオフ
・妖界道中記
・達人
・カプコンボーリング（パ付）
・グラディウスIII
・ボナンザブラザーズ
・ラフレーサー
・ワールドスタジアム８９
・ＲタイプII
・ジュジュ伝説
・テトリス
・忍者龍剣伝
・ミッドナイトレジスタンス（パ付）
・ワイルドファング
・エスエーアール
・ダッシュ野郎
・パウンドフォーパウンド（パ付）
・パラメデス
・アドベンチャークイズＺ
・アドベンチャークイズワールド
・サラマンダ
・天聖龍（Ｂタイプ）
・ダークシール
・華折鶴・花札
・バブルボブル
・ライフフォース
・ダブルドラゴン
・Ｐ４７
・イメージファイト
・ＭＶＰ
・ザロードオブキング
・実力プロ野球
・トンマ
・ベイルート
・ミスターヘリの大冒険
・レッスルウォー
・サンダーフォースＡＣ
・ファンタジーゾーン
〈メダル・麻雀用〉
・キューティーライン
・ラブチャンス
・ラッキー３７
・チェリーボーナスII
〈麻雀基板〉
・ＡＶ麻雀
・スーパー(禁)麻雀
・麻雀チャンネルズームイン
・麻雀ベガス
・禁じられた遊び
・かぐや姫（ベット）
・スーパーリアルＰIII
・クラブ９０
・大予言
・沈黙の編隊
・７次元の妖精達
・ねるとん牌鯨団麻雀
・麻雀革命
・レモンエンジェル
・アマンドピンキー（ベット）
・麻雀ファンクラブ
・麻雀夏物語
・ロイヤル麻雀
・アイドル麻雀放送局
・ギャルの開花
・雀荘（ベット）
・雀卓（ベット）
・麻雀学園II
・麻雀デリンジャー
・麻雀フライデー
・麻雀遊戯
・レディーハンター
・キャンパスハンティング
・ぱにっくスタジアム
・ギャルの告白
・麻雀アカデミー
・おとなの麻雀
・カメラ小僧
・麻雀フライデー
・危機一発真由美ちゃん
・Ｇメン８９
・大霊界
・チャイニーズカジノ（ベット）
・熱局雀士
※その他、低価格麻雀多数有り
※振込口座
第一勧業銀行　代田橋支店
普通口座　１３４７３２１
（株）玉　屋
※御住所かＦＡＸナンバーをお知らせ下さい。最新情報を無料でお届けします。

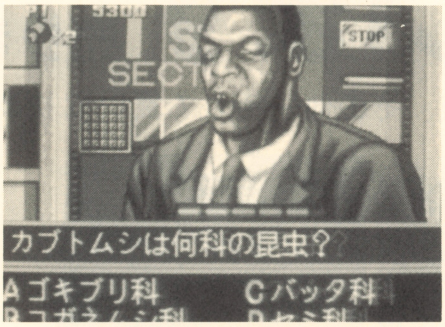
（株）玉屋　東京都杉並区和泉
２丁目１番２６号
☎　０３（３３２３）５５２２
ＦＡＸ　０３（３３２３）５５３３

今月の自信満々新製品！

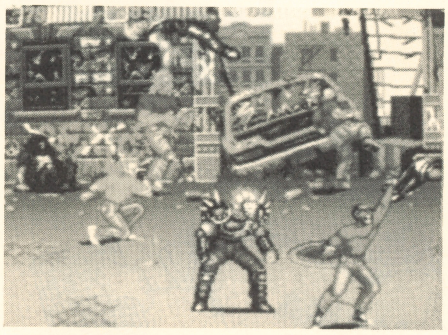
© AMERICAN LASER GAMES 1990

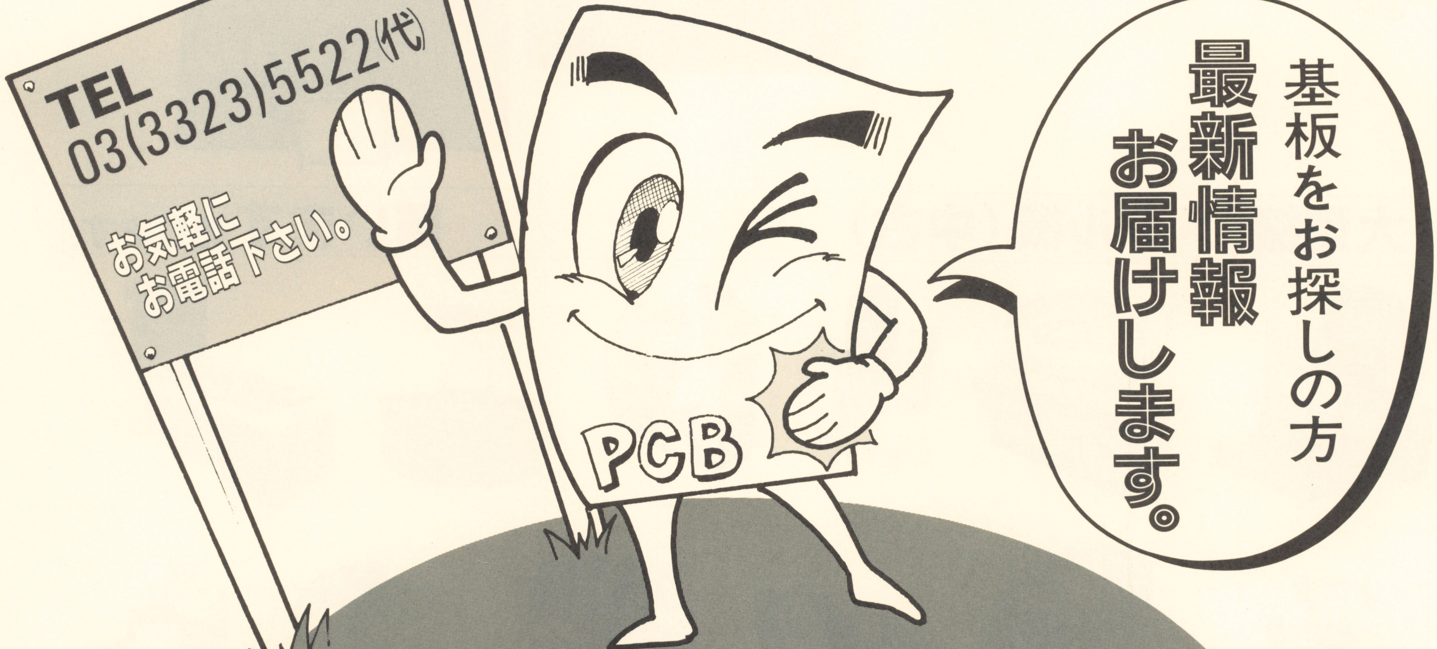
マットドックマックリー　㈱カプコン


クロスブレイズ　アイレム㈱


STOP
カブトムシは何科の昆虫？
Aゴキブリ科
Cバッタ科

クイズ大捜査線　㈱エス・エヌ・ケイ


クライムファイターズ２　コナミ㈱


TEL
03(3323)5522㈹
お気軽に
お電話下さい。
PCB
基板をお探しの方
最新情報
お届けします。

☆どんな基板でも買い取ります！☆

豊富な在庫で御要望にお応えします。中古基板は常時在庫3000枚。低価格基板多数。

現金一括買取致します。不人気基板・故障基板、その他どんな基板でも1枚から受付けております。

パネル等パーツ類・ゲームに関する物は全て揃います。お気軽にお問い合わせ下さい。

信頼と実績で御奉仕する基板売買のトータル・アドバイザー

株式会社 玉屋

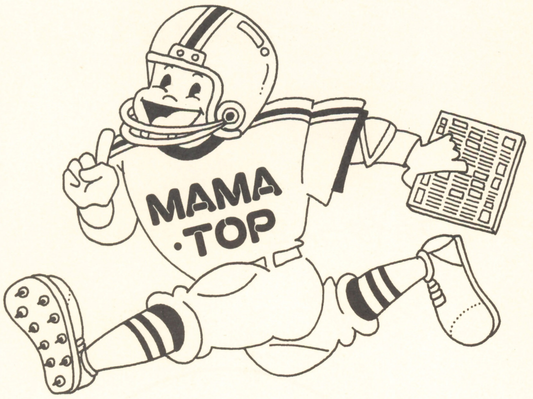
〒168 東京都杉並区和泉2−1−26
TEL.03(3323)5522(代)
FAX.03(3323)5533

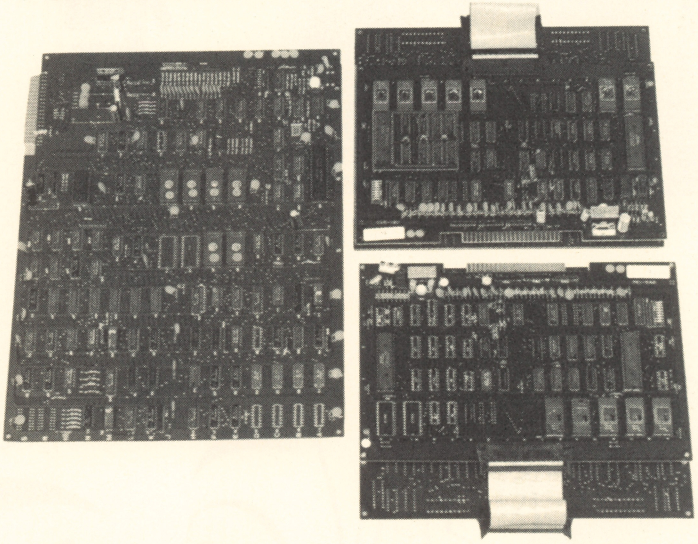
〔振込口座〕
第一勧業銀行
代田橋支店
（普）1347321
（株）玉屋

WE SELL ALL KINDS OF USED ORIGINAL P.C.B.S AND COMPLETE MACHINES AS A DEPARTMENT STORE.

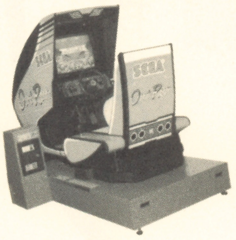
中古基盤 買います 売ります

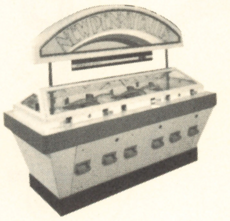
●くず基板、故障基板、その他一括して買い取ります。

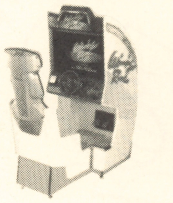


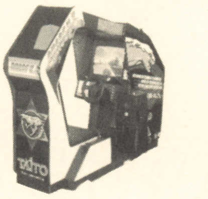


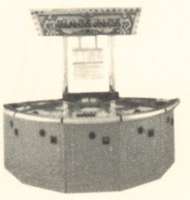
大型機・メダル機（中古） 買います 売ります

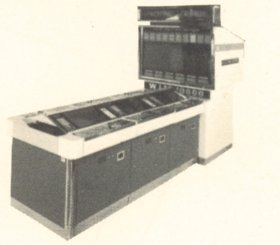


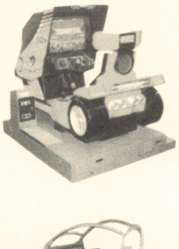


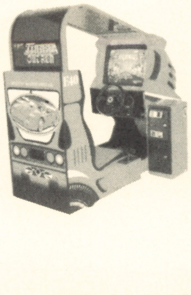


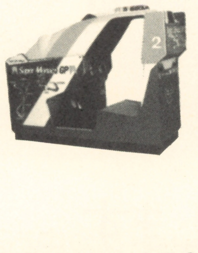


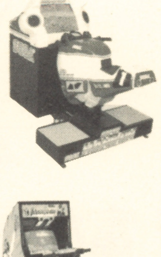












WE ALWAYS HAVE LARGE QUANTITIES IN STOCK.

PLEASE CONTACT US AS SOON AS POSSIBLE.

MAMA·TOP

CORPORATION

1-7-8 HIGASHICHIYODA SHIZUOKA CITY
420 JAPAN

(有)ママトップ本社 〒420静岡市東千代田1-7-8
FAX 0542-63-9374
TEL 0542-63-9373（代表）
TLX 3962-555·TOPPU-J

売上データと現場の動向

5月下旬～6月上旬

ロケーション別業況

生 情報満載！知りたいニュース・気になるデータ、ロケーションの声が生きてます。

強力な新製品の登場なく全般的に横バイ状態

㈶余暇開発センターの「レジャー白書91」によれば、平成2年の「テレビゲーム・ゲームソフト（家庭での）」市場は3440億円と前年比1・5％増とほぼ横バイだったのに対し、「ゲームセンター・ゲームコーナー」は昭和62年を底として回復に転じ、前年比17・9％増の3490億円と2ケタの伸びを示しているように、数年後には5000億円市場に拡大するという見方もある。

と、これは先月号特集で既報の通りだが、この数字を裏付けるかのように各社のロケーションを始めとして、様々なアミューズメントスポットやレジャー施設のオープン（予定）の情報が今期も続々と伝えられた。

幾つか気になるものを挙げてみると、まずAM事業に積極的な動きを見せている㈱西友が、既存の同社スーパーの一部店舗をファミリー、カップル向けのAM施設に随時改装していく方針を示した。今後は、建物の内外装も同社で手掛け、独立店舗や西友オリジナルAM機器の開発にも力を入れていくという。

また、東映㈱は全国にある劇場の再開発に取り組み、平成5年1月には「渋谷東映プラザ」（仮称）をオープンする予定だ。同プラザは地上11階建てで、映画館2館のほかにゲームセンターや飲食店が入居する。

そして、大手商社もレジャー関連施設の運営やAM機器の取扱いなど本格的な展開を図っている。6月7日にナムコが直営店に導入した英国のW・インダストリー社製ゲーム機「バーチャリティー1000SD」も日商岩井㈱の協力によるもの。同社の関連会社では、東京にディスコもオープンしている。

また、三菱商事㈱でも東京に多目的ホールやスポーツクラブなどを建設する計画がある。

運営というソフト面まで踏み込み、ノウハウを蓄積することで建物の建設や内部装飾、資材の納入などハード面の営業強化にも繋げる狙いのようだ。

ただし、反面ではテーマパーク全盛の現在だが、狙いと施設運営手法が乖離していたために予定よりも1カ月早く切り上げて閉鎖された「東京ルーフ」の例などもあり、今後のパーク建設は損益計算を充分に踏まえながら、綿密な企画・マーケティングをしてプロジェクトを進める必要があるだろう。

さて、当業界の今期の業況はどんな感触だったのだろうか。

結論から言ってしまえば、ほぼ横バイ状態といったところ。取材したロケで最も多かった意見が「前年よりも微増」「（先月と）殆ど変わらなかった」など。それでも中には「先月より30％弱増えた」というロケもあったが、ここは店内を先月改装しているので、当然といえば当然の結果だろう。内訳を聞くとカップルと女性グループ客が3割近く増えたらしく、これがそのまま増収に繋がっている、というのはあまりに安直な考え方だろうか。

クイズDEデートが急上昇中。ストリートファイターⅡを抜くロケも

全般的にほぼ横バイというのは、今期は強力なルーキーの登場がなかったためで、ずば抜いてインカムを稼いだ

噂のマシン

◆今月の目玉商品は、英国W・インダストリー社が開発、ナムコが導入したバーチャリティー1000SD。これはバーチャルリアリティー（仮想現実感）技術を応用、プレイヤーの頭部に装着した液晶ヘッドマウント・ディスプレーを通して、戦闘機の空中戦が楽しめるというもの。（詳細は「業界時字報」参照）

◆セガからは、現在も人気のドライブゲームスーパーモナコGPに通信機能をプラスしたスーパーモナコGPデュアル・キャビネットが６月下旬に登場する。

◆PCBボード１枚で２筐体４Ｐ同時プレイが可能な格闘技ゲーム、闘㚖ブレイザースと縦スクロールシューティングゲーム、ターボフォースがビデオシステムから。

◆コナミはソフト交換が可能な４Ｐ同時プレイ筐体（１レバー・３ボタン×４）を開発。第１弾ソフトはクライムファイターズ２。年内に４～５作を登場させる予定。

◆ロケテストはカプコンの横スクロールアクションゲーム、ザ・キング・オブ・ドラゴンズと東亜プラン／テクモのシューティングゲームヴィマナがあった。どちらも徐々にインカムを上げており、夏に向けて期待されるところ。

㊟：Ｒ３６０°（セガ）２店（各１位）とドライバーズアイ（ナムコ）４店（各１位）については、設置店が限定されるためランキングより省かせて頂きました。

MONTHLY RANKING (10th. Jun.)

ビデオゲーム (TABLE VIDEO GAMES)

			得点
①	ストリートファイターII Street Fighter II	（カプコン） (Capcom)	168
②	LD QUIZ クイズ DE デート LD Quiz Quiz de Date	（日本物産） (Nichibutsu)	126
③	クラッチヒッター Clutch Hitter	（セガ・エンタープライゼス） (Sega)	118
④	スーパーバレー'91 Power Spikes	（ビデオシステム） (Video System)	100
⑤	ウルトラマン Ultraman	（バンプレスト） (Banpresto)	50
⑥	クイズ宿題をわすれました Quiz Shukudai wo Wasuremashita	（セガ・エンタープライゼス） (Sega)	46
⑦	サンダーゾーン Thunder Zone	（データイースト） (Data East)	45
⑧	LD麻雀 マリンブルーの瞳２ Mahjong Marineblue no Hitomi 2	（日本物産） (Nichibutsu)	44
⑨	ゴルフィンググレイツ Golfing Greats	（コナミ） (Konami)	38
⑩	雷電 Raiden	（セイブ開発） (Seibu)	37

コクピット／アップライト (COCKPIT/UPRIGHT VIDEO GAMES)

			得点
①	ファイナルラップ２ Final Lap 2	（ナムコ） (Namco)	171
②	レーシングビート Racing Beat	（タイトー） (Taito)	83
③	スティールガンナー Steel Gunner	（ナムコ） (Namco)	79
④	GP ライダー GP Rider	（セガ・エンタープライゼス） (Sega)	77
⑤	ラッドモビール Rad Mobile	（セガ・エンタープライゼス） (Sega)	74

６月10日　現在のインカム順位

機種名／オペレーター（地域）	ストリートファイターII	クイズ宿題をわすれました	クイズ殿様の野望	ゆうゆのクイズでGo!Go!	LD QUIZ クイズDEデート	クイズ三國志	クラッチヒッター	ゴルフィンググレイツ	ウルトラマン	ファイナルファイト	サンダーゾーン	スーパーバレー'91	ハットトリックヒーロー	ガンフォース	コラムス	テトリス	出たな!!ツインビー	雷電	バーニングファイト	ピンボールアクション	上海II	S.T.G.	ワールドスタジアム'90	ASO II	コットン	ランパート	ガルフストーム	キング・オブ・ザ・モンスターズ	クイズ麻雀！早くヤッてよ	LD麻雀マリンブルーの瞳2	とってもE雀	熱血麻雀宣言	麻雀電子基盤	花のからやぶり	華折鶴	麻雀スーパー(禁)版	ファイナルラップ2	ラッドモビール	スティールガンナー	ウイニングラン'91	レーシングビート	GPライダー	スーパーモナコGP	チェイスH.Q.	スペースガン	ノックダウン	ザ・シンプソンズ	ビーストバスターズ	マッドドッグマックリー	G-LOC	ソニックブラストマン	パラダイスアレイ
A 北海道	1	5			2		3	6	9	7								10											8	4							1		2		3		4		5							
B 東北	1				2				10	3		4			6	7	9																		8	5	1							3			2	4		5		
C 関東	2	5	4	3		1			8		7	9		6																	10									2		3		4		5										1
D 関東	1	5							7	10		3	2				8	9			6			4															1		5		3	2				4							
E 関東	5				1		2		8		4	3	10																	9	6				7			2	4			5	3									1	
F 関東	2				1		3		10		7	5			9	8		6												4							2		4		3	5									1	
G 関東	8				1		2		5		3	4	6					9												10	7								1		4		3	2		5							
H 中部	10		2	6	1		3				8	5						9												7	4								1		3						4	5			2		
I 中部	2			5	1		3	6	8						9	7	10												4									1		2	3	5	4										
J 京阪神	2				1			7				4			9		10	5						8					3				6					1	2	3	5							4					
K 京阪神	1		9				3	4	6		7	2	8	10													5													2	4	1			3	5									
L 京阪神	2				1	4	3								5	6		8	10				9				7											1		2		5	3	4									
M 京阪神	5	4			1		2			10	7	8						9											6	3							3	2											4	1	5		
N 京阪神	3			8	2		1	6	5		9	4	7															10											1	5			2				3					4		
O 京阪神	1	3		8			2		9	6		4				10	7	5																					1			5		3	2								4	
P 中国	1	10			2		4	9				3				5	6		8				7															1				2		3		4						5	
Q 中国	2	4			1		3	7								8			9											6	5	10						1				2		3							5	4	
R 四国	1	6					2	10	9	5		4								8													7	3				2	3	4			5										1	
S 九州	1		9						2	8							4	5					3	10			6			7						1	3	5		4	2										
T 九州	1		7					6	8		2	3	4						9			10	5																3			4			1	2	5						

◎は安定収入機　○ 準安定収入機　△ 期待機

ものはなかった。特に、**ストリートファイター**IIの牙城を崩す製品の登場は見られず、今回もトップの座を守っている。

そんな中で勢いよく上がってきたのが日本物産のLDクイズシリーズ第1弾、**クイズDEデート**。SFIIを抜く人気を見せるロケも増えている。ただ、内容的に設置店、設置場所を考える必要があるだろう。

それと、**クラッチヒッター**（セガ）も中・高校生をメインにヒットしている。実在球団というのがウケているそうだ。

クイズものは軒並ダウン

クイズものは軒並み姿を消し始め、**クイズ宿題をわすれました**（セガ）も健闘を続けているものの来期は落ちてしまうのでは、という評が多い。

スーパーバレー'91（ビデオシステム）と**ウルトラマン**（バンプレスト）は今期も人気を維持しており、ロングランの気配を感じさせる。

じわりじわりとファンを集めている**ゴルフィンググレイツ**（コナミ）にも息の長さを期待する声がある。

アクションゲームの**サンダーゾーン**（データイースト）やシューティングゲームの**ヴィマナ**（東亜プラン／テクモ）も学生を中心に高い人気を見せ始めている。

スティールガンナーは好調なスタート

ブラックハート（UPL）、**スーパーピンボールアクション**（テクモ）は伸び悩みぎみ。

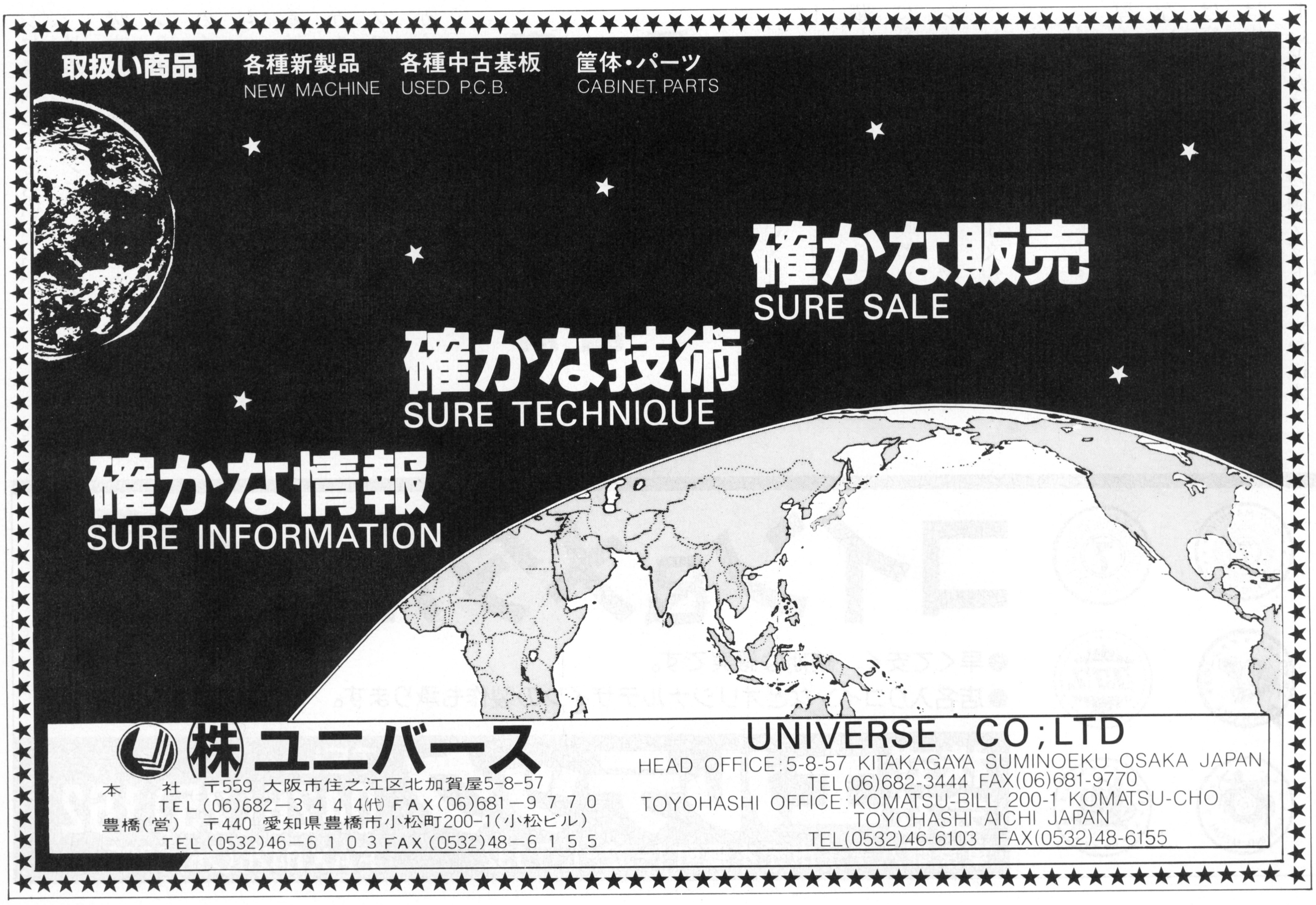
大型機では、**R360**（セガ）、**ドライバーズアイ**（ナムコ）が相変わらず高インカムを続けている。そのほか、**ファイナルラップ2**（ナムコ）、**GPライダー**（セガ）、**ラッドモビール**（セガ）の人気も変わらず。

また、ようやくエンジンが温まってきたのかタイトーの**レーシングビート**が盛り上げてきた。

スティールガンナー（ナムコ）もカップルやグループ客をはじめ、好調な滑り出し。

新製品投入の有無が結果を大きく左右

今期のこどもシングルロケーション



取扱い商品　各種新製品 NEW MACHINE　各種中古基板 USED P.C.B.　筐体・パーツ CABINET. PARTS

確かな販売
SURE SALE

確かな技術
SURE TECHNIQUE

確かな情報
SURE INFORMATION

㈱ユニバース

本　社　〒559 大阪市住之江区北加賀屋5-8-57
TEL (06)682−3444㈹ FAX (06)681−9770
豊橋（営）　〒440 愛知県豊橋市小松町200-1（小松ビル）
TEL (0532)46−6103 FAX (0532)48−6155

UNIVERSE CO;LTD
HEAD OFFICE:5-8-57 KITAKAGAYA SUMINOEKU OSAKA JAPAN
TEL(06)682-3444 FAX(06)681-9770
TOYOHASHI OFFICE:KOMATSU-BILL 200-1 KOMATSU-CHO
TOYOHASHI AICHI JAPAN
TEL(0532)46-6103 FAX(0532)48-6155

は、前期のロケーション別業況でも述べたように、ロケーションの格差がハッキリとしており、話題の強力な新製品を投入できたロケとできなかったロケとに結果が大きく分かれた。

　話題の新製品とはストリートファイターII。繁華街ロケのゲームコーナーでも、このソフトはダントツのインカムを上げており、こどもシングルロケーションでも期待通りの活躍をしている。

　今のロケーションでストリートファイターIIがあるとないでは大きな差がつくのは当然のことで、これはこどもシングルロケーションだけには限らないことだ。ゲームコーナーでも、このストリートファイターIIの存在なしではロケ業況を語れないほどである。

ストリートファイターII投入のロケはアップ

　ストリートファイターIIが投入されたロケーションは「アップ」。投入できなかったロケーションは「ダウン」か良くて「横バイ」といった状態だ。

　元々、格闘技ものはシングルロケーションでも好結果が出ており、ファイナルファイトは今現在でもスタープレイヤーとして大活躍している。

　好結果を出しているこどもシングルロケーションは、今回のストリートファイターIIとファイナルファイトの両格闘技もので益々好調路線を走ることになる。

　それに引き換え、ストリートファイターIIを投入できなかったこどもシングルロケーションには勝ち目はなく、インカムダウンが新規投入を妨げ、新規投入ができないから、ダウンへと、悪循環を繰り返している。

　最優秀ソフトであれば、躊躇することなく、ロケーションに投入すべきだろう。ロケーションに設置中、たとえ基板購入価格の半分しか稼がなかったとしても、こうした最優秀ソフトは中古基板として確実に転売が可能なのである。この種のソフトであれば決してオペレーターに損はさせない。シングルロケーションのオペレーターは悪循環から抜けだすためにも、恐れることなく新規投入に踏み切ってもらいたいものだ。

　来期は夏休み商戦直前。夏休み商戦に向けて機種設定を考えるオペレーターも多いと思う。ここは是非、パワーのあるソフトを思い切ってロケーションに投入してもらいたい。

　どのロケーションでも軸になって活躍する機種がないと、そのロケーション全体に活気が出てこない。プロ野球のチームと同じだ。ピッチャーにしても、バッターにしてもチームを引っ張る軸になる選手がいないことには、なかなか勝てない。魅力あふれるパワーソフトを投入して、悪循環という連敗から脱出して欲しいものだ。

喫茶ロケで上海II、コラムス、雷電が依然活躍

　魅力ある新製品といえば、喫茶ロケーションで、上海II、コラムスが大活躍している。いずれのソフトも少し前に発売された商品。喫茶ロケでは好インカムを持続しており、喫茶ロケのオペレーターから追加注文がきているという。

　両ソフト共にオペレーターの信頼は厚く、オペレーターは簡単には手離さないようだ。当然、中古市場では商品は容易に確保できない。オペレーターは中古基板がなければ、新製品でも欲しいとかで、この両ソフトがいかにオ

コイン&メダル
スピード刻印、短期製造
●早くて安く、納期は確実です。
●店名入りコインなどオリジナルデザインの製作も承ります。
株式会社エルテック
東京都八王子市元本郷町1-32-1 〒192
TEL: 0426(25)1621
FAX 0426(26)6220

ペレーターから信頼されているかが分かる。

上海II、コラムスの両ソフトの特徴はなんといっても、その安定度にあるだろう。両ソフト共にバッグンの安定感を誇っており、ちょっとやそっとでは、この安定感は揺るぎそうもない。この両ソフトの安定感と比較して、安定度にやや不安があるのがクイズものだ。

クイズものは一時、麻雀ものに次ぐ喫茶ロケの定番商品になるのではないかと期待されたが、ここにきてやや息切れ状態。ロケーションによれば、まだまだトップクラスのインカムを維持しているところもあるにはあるが、全体から見れダウン気味と云わざるを得ない。

クイズものは各社から相次いで発売され、クイズものというひとつのジャンルを確立させたが、喫茶ロケでは長続きはしなかったようだ。

しかし、クイズものはその中身の問題さえまた新しいものに変われば、客は付くソフト。今後のメーカーの発売を待ちたい。

意外と云えばメーカーからお叱りを受けるかもしれないが、雷電も喫茶ロケで大活躍している。本誌のランキングでも堂々のベストテン入りを続けており、文句なしのベストソフトなのであるが、雷電が発売されて直ぐに設置されているロケーションへ取材にいった時は、正直に言って、数ケ月後には消えているのではないかという印象だった。ところがこの大活躍である。常に品不足状態とかで、今現在でも新製品が取り引きされているほどで、優秀ソフトになっている。

喫茶ロケーションは、上海II、コラムス、雷電など従来パターンとは違うソフトが中心になって活躍しており、喫茶ロケーション全体を総括すれば、堅調な状態が続いているといっていいだろう。

だが不安材料がないわけではない。喫茶ロケーションの定番商品である麻雀ものに翳りが見え始めてきているのである。

麻雀ものは、最近になって各メーカーから様々なソフトが発売され、バリ

当社はビリヤード・ルーレット等木工、娯楽機械の専門メーカーです。

株式会社 エム.ジー.エム.

東京都目黒区東山2-2-3（セブンスタービル中目黒1F・2F）
〒153 TEL 03-3792-3661(代) FAX 03-3791-0688
日曜、祝日、毎土曜日休業
営業時間（AM 10:00〜PM 6:00）

買い換えるにはまだ早い！

修理
（各種モニター・その他）

迅速
確実
実績

☆中古筐体・中古基板売買も致します。

㈲サンメック
〒220 神奈川県横浜市西区戸部本町17-1
TEL 045(312)9705 FAX 045(312)9706

麻雀ものがダウン気味

エーションに富んだ機種構成ができるようになった。

しかし、それにもかかわらず喫茶ロケの麻雀ものはジリジリと後退しているという。その中で例外なのが麻雀スーパー(禁)版。麻雀ものの中では、これだけにオーダーが集中、なかなか手に入らないという。

麻雀ゲーム自体が、ここ数年若者の間で麻雀ゲーム離れ現象が起こり、ジリ貧状態が続いている。街の雀荘も次々と転廃業に追込まれている。その中でゲーム業界だけは次々とアイデアを盛り込んだ新製品を送り出し、ヒットさせてきた。

最近発売されたクイズDEデートやマリンブルーの瞳なども大活躍している。これを見ていると麻雀の衰退など考えられない気もするのであるが、現実の流れは麻雀離れへと向かっているのかも知れない。

喫茶ロケから麻雀ものが抜けると、中心の柱が無くなることになり、ダメージは大きい。今すぐに、こうした現象が起こるとは考えにくいが、若者の動向を見ていると、これは楽観はできない。

繁華街のゲームセンターで今一番人気のあるゲームはUFOキャッチャー。ゲームの単純なおもしろさと景品のぬいぐるみがヒットの最大の要因なのだろうが、カップルで楽しめるゲームという点も見逃せない要因のひとつだろう。

男女一緒に楽しめる、というコンセプトは若者をターゲットにした場合、絶対不可欠なこと。その点、麻雀ゲームには男女一緒にワイワイキャキャと楽しむというゲーム内容はない。特にアダルトものが増えた現在の麻雀では、それはムリだ。

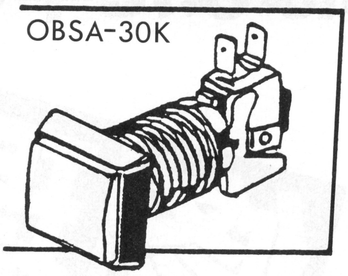
現在の喫茶ロケは上海II、コラムスなどをはじめ、格闘技もの、麻雀もの、クイズものとバラエティに富んでいる。それだけに今後麻雀ものが後退するようなことがあれば、インカムダウンは必至。ここはなんとしても新しい麻雀ものの登場で挽回して欲しいものだ。

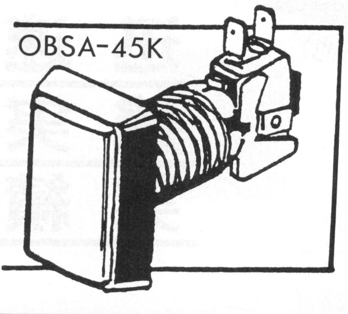
メダルゲーム機
開発 製造 販売
PS パラダイス電子㈱
東京都中野区本町3－2－9（PSビル）
TEL.03(3372)1590㈹ FAX.03(3372)6955
振込先：帝都信用金庫 中野支店（普）236318

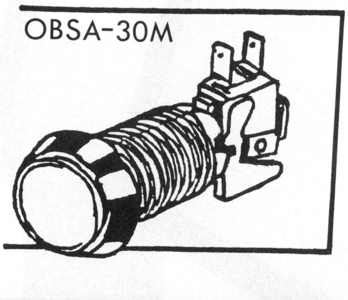
SANWA 信頼のブランド三和パーツ

照光式
押ボタン

ウェッジ球使用







色：赤，黄，緑，青，オレンジ
SIZE：6種類

OBSA-30M	直径31φ
OBSA-45M	直径44φ
OBSA-60M	直径61φ
OBSA-30K	33.3×33.3mm
OBSA-45K	33.3×50.1mm
OBSA-60K	51.1×51.1mm

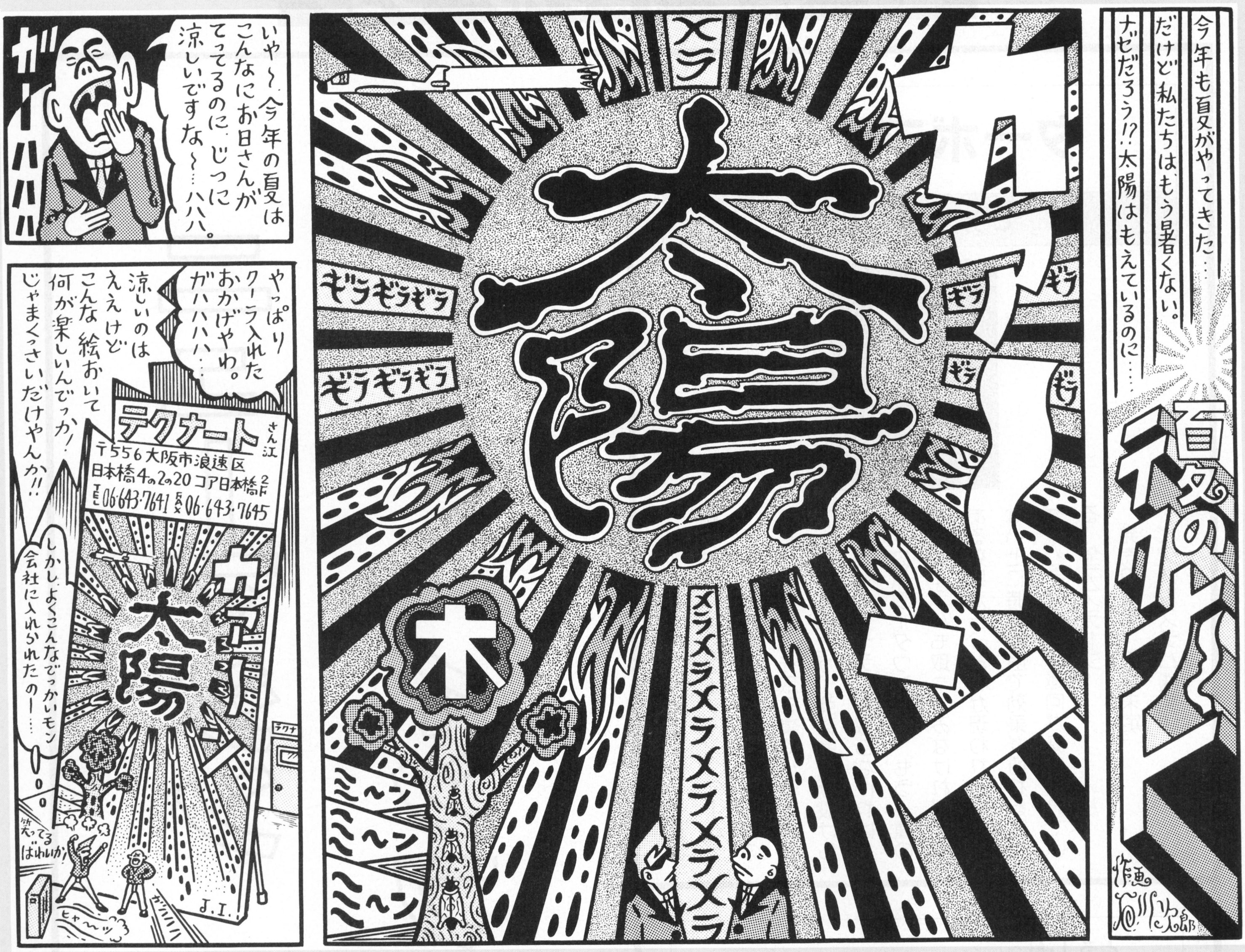
Leave all of game's parts to me.

三和電子株式会社
SANWA DENSHI CO.,LTD.

本社：〒173 東京都板橋区中丸町58－5
☎03(3959)6611 FAX03(3955)9208
振込銀行：住友銀行 大塚支店 (普)173617

大阪：〒533 大阪市東淀川区東中島4-11-32
ネオライフ新大阪805
☎06(324)3916 FAX06(324)3918
振込銀行：十三信用金庫 新大阪駅前支店 (普)205700

58-5, NAKAMARU-CHO, ITABASHI-KU, TOKYO, JAPAN. 〒173 PHONE 03(3959)6611
FAX03(3955)9208 SUMITOMO-BANK OHTSUKA-BRANCH A/C NO.173617


今年も夏がやってきた…
だけど私たちはもう暑くない。
ナゼだろう!? 太陽はもえているのに……
夏のテクナート
作画
カァーーーン
太陽
ギラギラギラ
ギラギラギラ
ギラ
メラ
メラメラメラメラメラメ
ミ〜ン
ミ〜ン
ミ〜ン
木
ガーハハハ
いや〜今年の夏はこんなにお日さんがてってるのにじつに涼しいですな〜…ハハハ。
やっぱりクーラ入れたおかげやゎ。ガハハハハ…
涼しいのはええけどこんな絵おいて何が楽しいんでっか！じゃまくっさいだけやんか!!
テクナート さん江
〒556 大阪市浪速区
日本橋4の2の20 コア日本橋2F
TEL 06-643-7641 FAX 06-643-7645
カァーーン
太陽
しかしよくこんなでっかいモン会社に入れられたの〜…
笑ってるばあいか！
ヒャ〜ッ
テクナ
J.I.

ゲーム基板ならテクナート！

親切、ていねい、ズブの素人の方から
エキスパートの方まで幅広くサポート
いたします。新製品はもちろん
中古基板も在庫3000枚、しかも長期
保証付！買いとりおよび修理依頼、
開発依頼も承ります。

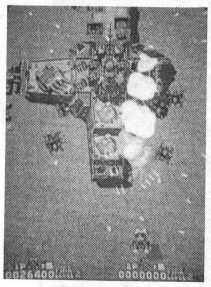
有限会社 **テクナート**

〒556　大阪市浪速区日本橋4—2—20
コア日本橋2F
TEL 06-643-7641
FAX 06-643-7645

ニューマシン インフォメーション

ターボフォース

ビデオシステム



オーソドックスなパワーアップ型の縦スクロールシューティングゲーム。

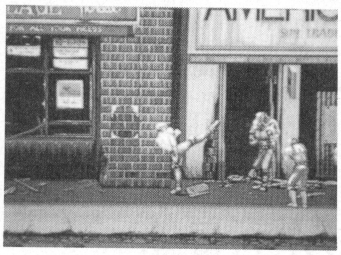
自機が車の形をしているのが外見の特長。アイテムを取る事でパワーアップしていくのだが、弾数制限が設けられており、アイテムを取らなければ、除々にパワーダウンする。もう一種の特殊アイテムも取ってみなければ4種ある効果から、どれが現われるか解らない上に時間制限で効果が切れる等、ゲームデザインに趣向が凝らされている。全7ステージ。

発売日未定。価格未定。

ビデオシステム㈱製。

闘神（とうしん）ブレイザース

ビデオシステム



1枚のPCBで2筐体を使用して、最大4人同時プレイが楽しめる、横スクロールアクションゲーム。

4人の武道家が師の仇を討ち、奥義書の奪還と師の娘を救出すべく、敵本部の孤島を目指した。

自機の基本動作はどのキャラクターも同じで2ボタンを同時に押しての必殺技が違うのみ。

全5ステージ、15エリアで構成されている。

発売日未定。

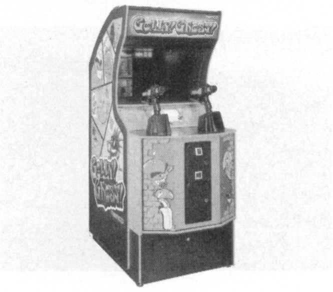
価格未定。

ビデオシステム㈱製。

ニューマシン インフォメーション

ゴーリーゴースト

ナムコ



スピーディーなビデオゲームの要素と、エレメカの躍動感が見事にマッチした新しいタイプのガンゲーム。

ゲームは1人でも2人同時でも遊べる。背景のジオラマから次々と現われるゴーストの群れを撃ち、制限時間内に規定得点を超せばステージクリア。全4シーン。

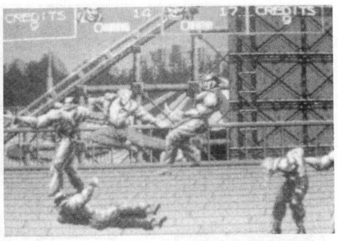
暖炉や冷蔵庫などから意表をついて出現するゴースト達。この、いつ現れるかわからない緊張感がプレイヤーを熱中させる。

定価1百6万円。7月下旬発売予定。

㈱ナムコ製。

D.D.クルー

セガ・エンタープライゼス



横スクロールタイプのアクションゲーム。プロレス野郎、ボクサー、マーシャルアーツの達人、拳法家の中から選んでゲームスタート。

それぞれ個性的な技で攻撃、多彩なアクションが、8方向レバーと2ボタンで操作可能。しかもキャラの動きはとてもスムーズ。派手なアクションが楽しめる。

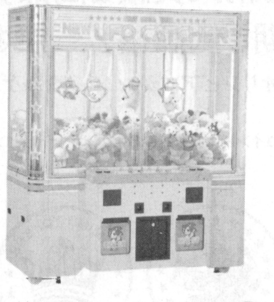
新キャビネットに組み込めば4人同時プレイが可能。善悪入り乱れての迫力あるバトルがプレイヤーを魅了する。

価格未定。7月発売予定。

㈱セガ・エンタープライゼス製。

NEW UFOキャッチャー

セガ・エンタープライゼス



日本中にクレーンゲームブームを巻き起こした〝UFOキャッチャー〟が装いも新たにグレードアップして登場。

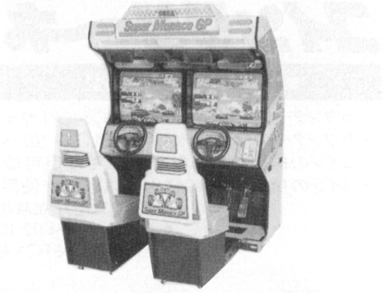
サイズはH1940×W1680×D880㎜。前機種とほぼ同サイズなので、入れ換えの際、店内レイアウトを変更する必要はない。

また、近未来的なピンクとメタリックの外装や、人気ソングのメロディで華やかに演出するだけでなく、子供向けにコンパネを低く設定するなど、細かな配慮がなされている。

標準価格1百15万円。6月中旬発売予定。㈱セガ・エンタープライゼス製。

スーパーモナコGP デュアル・キャビネット

セガ・エンタープライゼス



ロケーションの定番マシン、スーパーモナコGPが、2人で楽しめる通信機能を搭載、パワーアップして登場。

今やF1グランプリは、日本中をブームに巻き込む勢い。誰よりも速く走るというロマンを、気軽に堪能できた前作の興奮をそのままに、通信機能の採用により、より白熱したレース展開が楽しめるようになった。

H1790×W1255×D1635㎜。

定価1百70万円。

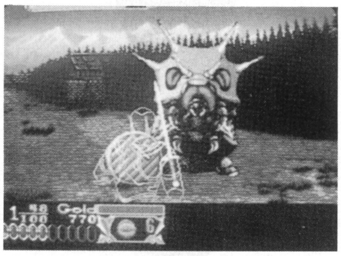
6月下旬発売予定。

㈱セガ・エンタープライゼス製。

ニューマシン インフォメーション

クロスソード

アルファ電子/SNK



剣と魔法のファンタジー世界を舞台にしたアクションRPGアドベンチャー。

プレイヤーはレバーとA、Bボタンで騎士を操作。Aボタンは剣での攻撃Bボタンは剣に宿る魔法の攻撃ができる。また、A+Bボタン+レバーの上中下で特殊技も使えるほか、ゲーム中現れる商人や村人から新しい武器を手に入れることができ、攻撃力、防御力をアップすることができる。

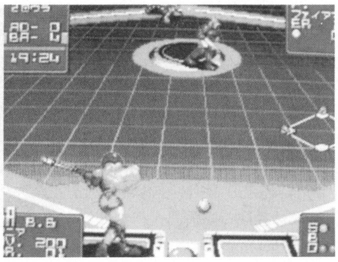
価格、発売日とも未定。

アルファ電子㈱開発。

㈱エス・エヌ・ケイが販売。

2020年 スーパーベースボール

エス・エヌ・ケイ



未来感覚あふれるグラフィックとルールの変更で従来にはない魅力を持つ野球ゲーム。ネオ・ジオの第19弾。

〝能力等倍比プロテクター〟というものを着用したプレイヤーが行なう超人野球で、全12チームには女性チーム、ロボットチーム等もある。ホームランが制限されていたり、ファウルゾーンが打者後方の客席だけだったりと、設定によりスピーディーな試合が楽しめるよう工夫されている。

7月中旬発売予定。

価格未定。

㈱エス・エヌ・ケイ製。

コイン・メダルのトップメーカー トーケン

業界No.1の納入実績と高品質・高精度
確実な納期と低価格！一度お問い合わせ下さい。

●パチスロ ●オリンピアマシン ●メダルゲーム ●各種コイン、メダル製造

〈トーケンオリジナルコイン〉 10数種類のオリジナルデザインがありお好みに合わせて選べます。

①イーグル

②シップ

③クラウン

GAMING TOKENS
CROWN

④ペガサス

GAMING TOKENS
PEGASUS

⑤ゴッテス

GAMING TOKENS
GODDESS

〈ホール名入りコインサンプル〉 お好みのデザインで制作できます。

アレンジボール
梅田
ニュー大東洋
エビナセンター
COIN
AMUSEMENT
SEGA
FOR ONLY
NEW GRAND
NG
SLOT
PACHI SLO
ビクトリア
PACHI SLO

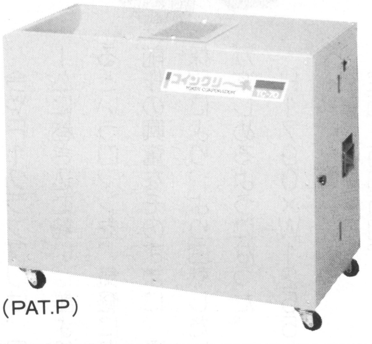
コインとペレットの混入、動力による強制分離方式採用

コインクリーネ

●メダル研磨機TC-70型

- カウンター内にスッポリ収まるコンパクトサイズ
- カウンターの計数機から研磨機（TC-70）へ直結可能！
- コインの排出口も左右どちらでも使用可能
- コインの排出口が高くなり受け容器が使用し易くなりました

●研磨処理能力/毎時40,000枚
●ホッパー容量/約12,000枚
●全体寸法/高さ742×幅900×奥行470㎜



(PAT.P)

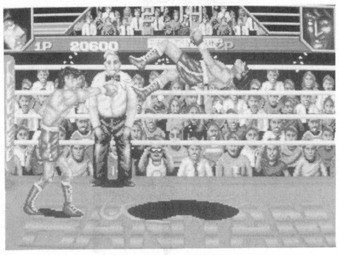
コイン・コインクリーネ製造のトップメーカー
株式会社 トーケン

■大阪支店 / 〒540 大阪市中央区大手前1-7-31（OMMビル4F） ☎(06) 943-2512㈹
■東京支店 / 〒105 東京都港区東新橋2-7-7（新橋国際ビル4F） ☎(03)3438-0698㈹
■福岡支店 / 〒812 福岡市博多区博多駅前2丁目10-19（福岡ファッションビル） ☎(092)472-3600㈹
■本社 大阪☎(06)943-3322㈹ ■工場 堺☎(0722)51-5001㈹

ニューマシン インフォメーション

あしたのジョー伝説

ウエイブ/大平技研工業



©エス・エヌ・ケイ ©ウエイブ ©ちばてつや

有名ボクシングマンガ「あしたのジョー」を題材にした、エス・エヌ・ケイのネオ・ジオ対応ソフト初のボクシングゲーム。

マンガのストーリーを追う形でステージが進むのでファンには嬉しい。

全10ステージの構成で、奇数面はストリートファイト。偶数面はリングでのボクシングになっている。

攻撃とディフェンスは各ボタンとレバーの組み合わせで行なう。

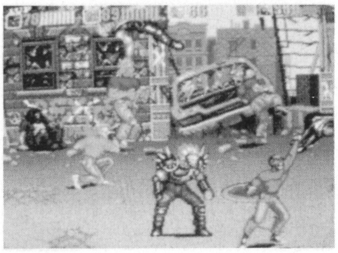
7月上旬発売予定。価格未定。

㈱ウエイブ・大平技研工業㈱開発。

㈱エス・エヌ・ケイが販売。

クライムファイターズ2

コナミ



前作「クライムファイター」から２年、新しく４人用大型アップライト筐体とともに再登場。

プレイヤーは、プロレスラー、ケンカ屋、空手家、ボクサーから好みのキャラを選んでスタート。ギャングに誘拐されたケイトを救出するため、全５ステージを戦い抜く。

今後、この筐体を使ったソフトが継続して発売される予定。ロケーションの定番マシンになる事が期待される。

ＯＰ価格52万８千円（４Ｐ筐体込）

7月12日発売予定。

コナミ㈱製。

ドーミーJr.

コナミ

高性能で、しかも低価格と、評判のいい筐体〝ＤＯＭＹ・ＨＶ〟が更に一歩前進。

スピーカーボックスを独立させることで、音響効果をアップさせ、店内照明等の照り返しを最小限に抑えるといった工夫がされている。

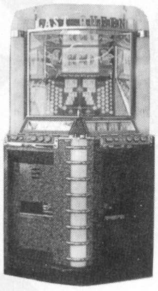
Ｈ１２００×Ｗ６３０×Ｄ７６０㎜とコンパクトなボディで26インチモニターを搭載。新方式のワンタッチコンパネを採用、優れたコストパフォーマンスを実現している。

発売日未定。価格未定。

コナミ㈱製。

ラストクイーン

コナミ



ＡＯＵ'91エキスポに出展された大型メダルマシンがいよいよ発売される。

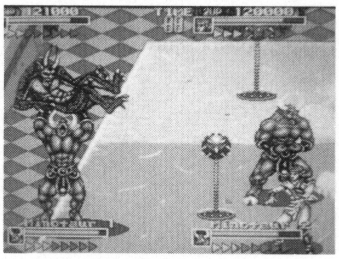
ランダムに捲れていく４枚のカード。そのうち最後に捲れたカードを当てることによって、メインボード上のコマが進む。入賞ゾーンに到達すると、ＢＥＴに応じたメダルが払い出されるが、そのままＴＡＫＥしないで勝ち続けると、更に多くのメダルを獲得できるシステム。

ゴージャスなイメージのメダルマシン。

ＯＰ価格１百58万円。６月28日発売予定。コナミ㈱製。

デスブレイド

データイースト



色々な仕掛けのある6箇所のリングをめぐり、国を賭しての激闘を8匹のモンスターが繰り広げる、異色のプロレスゲーム。

ヘラクレス、ミノタウロス、ドラゴン、ゴーレムといった神話に登場するキャラクターを操作して全9ステージを闘う。1～6ステージまでは選択キャラの残り7人から相手が登場。残りの3ステージでは別のキャラが現われる。2人対戦、タッグプレイもあり。

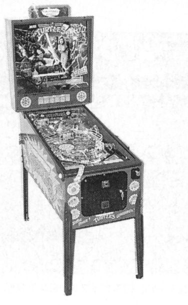
7月中旬発売予定。

価格未定。

データイースト㈱製。

ティーンタートルズ

データイースト



データイーストピンボールの第12弾。ザ・シンプソンズに続く、キャラクター物で、得点表示部には前作のチェックポイントで使用された「ドット・マトリクス・ディスプレイ」を採用。数字だけでない多彩な表示でプレイヤーを魅了する。

盤面はターゲット、バンパーにランプレーンが2本配されたオーソドックスなタイプ。

7月8日発売。

標準小売価格62万円。

OP価格52万7千円。

データイースト㈱製。

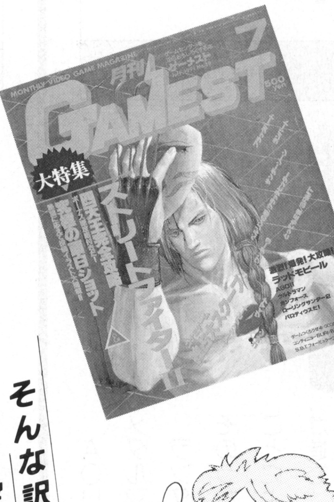
●今、ビデオゲームの愛好者・プレイヤーに最も多く読まれている専門誌●各メーカーから直接取材したゲーム情報を即紹介●評判！ ゲーム開発者の生の声●好インカム・人気ゲーム情報毎号速報！

■ゲームセンターを10倍おもしろくする本

月刊 ゲーメスト

定価500円（本体485円）

そんな訳で「ゲーメスト」定期購読のおすすめ！



「ゲーメストはユーザーニーズを知るのに最適です。販促にも役立ってます」（鳥取 有限会社アミューズビデオ米子 代表 真板 弘氏談）

「ゲームのあらゆる情報がプレイヤーの立場で語られているのがいいですね」（甲府 ニュースター 代表 畑 晴夫氏談）

●年間購読料（月1回・年12回）＝6000円（送料サービス）
●ご購読申込みはおハガキで…
●お申込次第ご送金用郵便振替用紙をお送りします。
●ご希望の号より毎月発売毎にご送品。

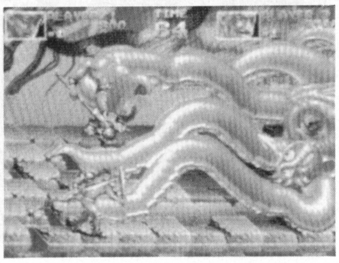
お問い合わせは

■新声社「ゲーメスト」営業部
〒101 東京都千代田区内神田一 十五 十五 柴田ビル
☎（03）3293 9321 FAX（03）3293 9323

ニューマシン インフォメーション

クロスブレイズ

アイレム



横スクロールタイプのアクションゲーム。

ＲＰＧ等のヒロイックファンタジーの世界を舞台に、２人の主人公が活躍する。キャラが両腕に武器を持っているのが特長で、多彩な攻撃のバリエーションが楽しめる。

アイテムは体力回復とボーナスポイントのみでパワーアップはない。

全７ステージの構成。２ステージ終了後にデモシーンあり。

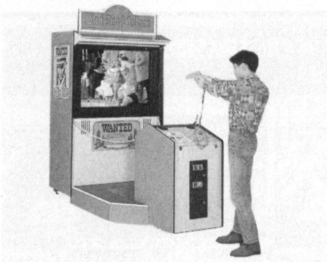
７月上旬発売予定。

ＯＰ価格16万８千円。

アイレム㈱製。

マッドドッグ マックリー

カプコン



大型モニターを使用したガンゲーム。

ソフトはレーザーディスクを使用、鮮明な映像でウエスタンの世界を楽しめる。４つのシーンから１シーンを選んでスタート。市長とその娘を悪漢から救うのが目的。

音声は日本語、英語をスタート時に選べる。効果音、肉声もリアルで臨場感あるガンファイトを楽しめるのが特長。３回撃たれるとゲームオーバー。

７月中旬発売予定。

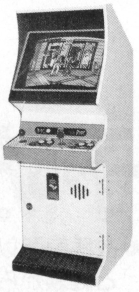
ＯＰ価格１百98万円。

アメリカンレーザーゲームズ社製。

㈱カプコンが販売。

リバティー筐体

トーワジャパン



ＮＥＯ・ＧＥＯ１本用ハードキットを搭載し、18インチカラーモニター、専用コントロールパネルを装備したスリムな筐体が登場。

Ｈ１２４０×Ｗ４５５×Ｄ５９０㎜と、ＳＣロケーションや、シングルロケーションに最適。ＮＥＯ・ＧＥＯの新しいタイプとして、ロケーションの集客力アップを狙える。

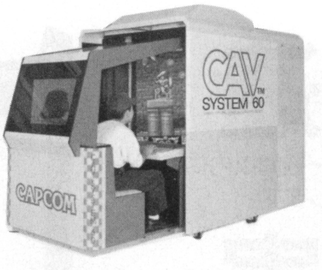
ＯＰ価格16万８千円。（ソフト別売）

発売中。

㈱トーワジャパン製。

CAVシステム60

カプコン



昨年６月のプライベートショーに参考出展され、注目を集めた大型筐体。

液晶プロジェクターを使用、60インチの大画面でゲームが楽しめる。

ゲーム基板を３枚まで収納可能。コンパネ上のボタンでセレクトする。筐体上部にはオプションでモニターを設置でき、ソフトをアピールできる。

基本サイズＤ２１１５×Ｗ１５００×Ｈ２００３㎜。

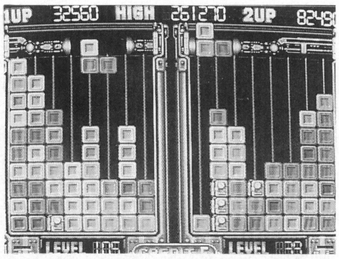
発売中。

定価２百38万円（オプション含まず）。

㈱カプコン製。

洗脳ゲーム テキパキ

東亜プラン/テクモ



同社初の試みとなるパズルゲーム。

プレイヤーは3方向レバーと1ボタン（回転用）でブロックを操作し、同じ色のものを5個以上つなげて消していく。つなげ方は縦、横、斜めとどんな形でもOKだ。ブロックの色はレベル70まで6種、70以上で7種、100を超えると8種になる。アイテムは、オールマイティーに使える〝スマイリー〟と画面上のブロックを全部消す〝バクダン〟がある。

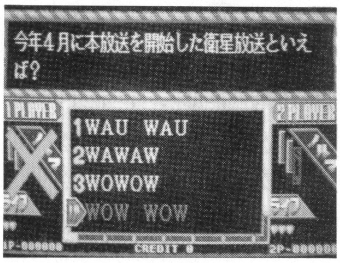
OP価格13万8千円。

6月25日発売。

㈱東亜プラン開発。テクモ㈱が販売。

クイズがくえんパラダイス

テクモ


今年4月に本放送を開始した衛星放送といえば？

1WAU WAU
2WAWAW
3WOWOW
WOW WOW

テクモより、すごろくタイプのクイズがビデオゲームに登場。

プレイヤーの目的は、聖ポプラ学園など7つの女子校を制覇する事。ゲームはすごろく形式で進行。毎回ルーレットによるボーナスチャンスがあり、ライフが増えたり、クイズの選択肢が減ったりする。

各学園の最後のコマでは、得意なジャンルが選択可能。見事ノルマを達成すればステージクリアーとなる。

OP価格13万8千円予定。

7月上旬発売予定。

テクモ㈱製。

中古モニターの販売・修理のことなら、確かな実績とサービスを誇る我が社におまかせ下さい。

モニターはTVゲームの命です。

迅速
- 通常、一週間以内に修理し返送致します。

確実
- 故障箇所は確実に修理。

予防修理
- 故障箇所以外にも今迄の実績と経験から近い将来、故障すると思われる箇所を予防修理致します。

どんなモニターでも
国産のゲーム機用であれば修理致します！

14インチ・モニターは、新品・中古共に入手が困難です。
故障した場合は、修理をお勧めします。

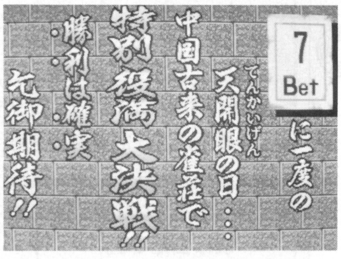
※その他モニターに関することは、お気軽に御相談下さい。

株式会社ユニックスコーポレーション
〒259-11 神奈川県伊勢原市高森1207
TEL 0463-95-2319 FAX 0463-92-5070

ニューマシン インフォメーション

麻雀 天開眼（てんかいげん）

ダイナックス



中国古来の伝説にある、一千年に一度めぐり来る「天開眼(てんかいげん)」の日に、地上最大の絶好期が訪れる…というストーリーを盛り込んだ麻雀ゲーム。

伝説に合わせて「𝑥・BET」に一度の特別役満大決戦が始まり、W-UPは5枚のカードの内一枚を開くと0～6点が加算されるなどサービス満点。

メインボード、クレジット制。ホッパー・コントロール・ペイアウト付。

可適用台湾規格。7月発売予定。

開発元・ダイナックス㈱。

発売元・中日本リース㈱。

グッとE雀

セイブ開発/テクモ

好評〝E雀〟にシリーズとして早くも第2弾が登場。

今回は、牧瀬里穂・高岡早紀・千堂あきほ・高橋由美子ら、7人のゴージャスな顔ぶれと対局。

〝一発ヅモ〟などの手に入れたアイテムを駆使して勝利を収める。

ゲーム展開もよりスピーディーになり、プレイヤーを魅了しつづける。

価格未定。

発売日未定。

㈲セイブ開発製。

テクモ㈱が販売。

NEWS DATA

6月20日現在の各社製品リリース最新情報です。

■ カプコン

ワンダー3　7月10日予定　OP価格 19万8千円

■ セガ・エンタープライゼス

ダイナミックC.C.　6月末予定　ロムキット 21万円

■ タイトー

カナリー（筐体）　6月25日発売　標準小売価格 24万8千円

■ エス・エヌ・ケイ

クイズ大捜査線　6月下旬予定　定価2万6千円

■ コナミ

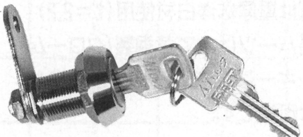
シンプソンズ　発売中　価格　アメリカ　2395ドル
ヨーロッパ 1595ポンド

■ ナムコ

ブルちゃんのもっとたべたいワン!　6月10日発売　定価52万5千円

ATロック

ファーストロック



F820

〝八万ロック〟等で安全性には定評のある同社から、ゲーム筐体だけでなく自動販売機やカラオケにも対応できるATシリーズが新たにラインナップ。

主要パーツは全てクロームを使用。破壊防止用FDR方式リングを装備。従来品との互換性があり、数多くの機種に対応可能。

また、同製品は、自販機規格のF810タイプと、取付長さ22㎜のF820タイプの2種類が用意されている。

発売中。

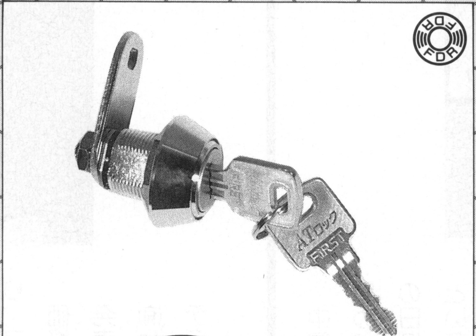
㈱ファーストロック製。

FiRST

ATロック F810タイプ

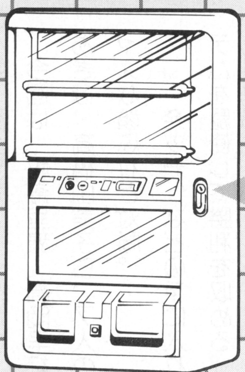
使い易さがウケてます

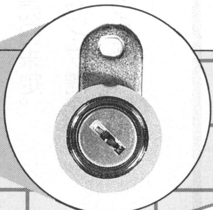
「従来品と互換性があります。」



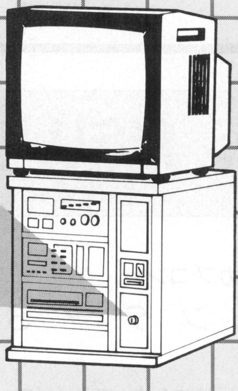
- 破壊防止用32$^{\phi}$ガードリング付(FDR方式)
- 鍵板は重厚な洋白材使用(t=2.2)
- 主要パーツは全て黄銅製(クローム)
- 同一キーは、全て登録No.、キーの複製は困難です。
- 自販機規格ですので、取付は従来品と同じです。

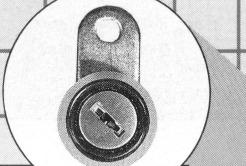
F810



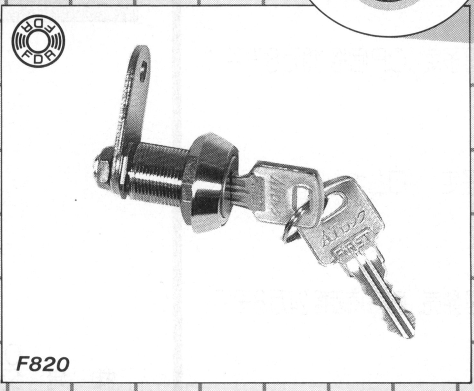


確かなものを創りつづけて8年 防犯技術の集大成が今登場!





- 破壊防止用29$^{\phi}$ガードリング付(FDR方式)
- 鍵板は重厚な洋白材使用(t=2.2)
- 主要パーツは全て黄銅製(クローム)
- 同一キーは、全て登録No.、キーの複製は困難です。
- 取付長さは22mm(従来品は17.4mm)



F820

ちょっと長めのサイズ

ATロック F820タイプ

営業品目 ATロック・カインドロック・Xロック・八万ロック・Vロック・スイッチロック、各種シリンダー錠製造販売及び加工品、特注品・他

鍵のことならなんなりと御相談下さい。
くわしくはカタログをご請求下さい。

FiRST

株式会社
ファースト・ロック

〒182 東京都調布市国領町7−42−1
TEL 0424(87)5221㈹
FAX.0424(87)0776

コンシューマ情報

早くも第３世代突入か？〝マルチメディア時代〟に向かって急加速するビデオゲーム・システム

ファミコンが発売されたのは’83年７月。今年で発売９年目を迎えた。’90年までの国内累計出荷台数は１５９４万台。任天堂はＦＣ発売後の約４年間、ＮＥＣがＰＣエンジンを発売する’87年まで、その市場を独占していた。

グラフは’86年～’90年までに於ける、家庭用ビデオゲームシステムの年間出荷台数の推移をまとめたものである。

’90年の時点で見てもＦＣの出荷数量の絶対値は、他のシステムと比較しても大きいが’86年～’87年にかけ、急激に減少し、以降毎年低落の傾向にある。

これに対し’87年に登場したＰＣエンジン、翌’88年に登場のメガドライブの第２世代軍団は着実に上昇を続け、’88年ではＦＣ１５９万台に対して第２世代は計９５万台だったものが、’90年には１３６万台対１６０万台となり、スーパーファミコンも加えた場合（当然の事だが）１３６万台対２２６万台と完全に逆転した。

第２世代の台頭と’86年からのＦＣ及びディスクシステムの凋落の動きは、実にドラスチックである。そして第２世代とＦＣの出荷数量が逆転したのは昨年であり、その意味では’90年こそが〝16ビット元年〟と呼ばれるのにふさわしいのではあるまいか？

ところで、これに続く〝第３世代〟と目されているのがＣＤ－ＲＯＭをメディアとするゲーム機である。

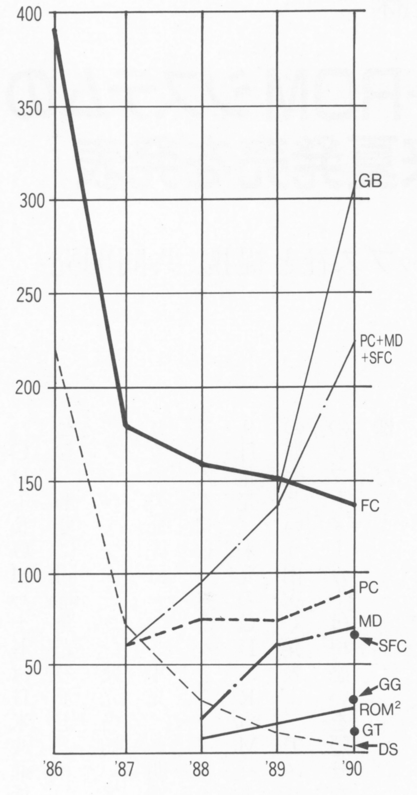
情報量が桁違いに大きく、製造コストが安いというのが特長で、市場は既に’88年のＮＥＣによる「ＣＤ－ＲＯＭ^2」により口火が切られている。単価が高い為に販売が危惧されたが、２年目にはディスクシステムを抜き、’90年には世界でも類を見ない累計50万台という普及をみせるまでになっている。

これに刺激を受けたという訳でもないだろうが、任天堂、セガ社がＣＤ－ＲＯＭプレーヤー及び、そのソフトの発売を発表。年内発売が予定されているセガの「ＭＥＧＡ－ＣＤ」は最新の周辺技術を盛り込んだもの。任天堂はフィリップス社との共同開発で来夏の発売を示唆した。

一方のＮＥＣでは現行機をバージョンアップすると共に、プレーヤー一体型モデルを発表。第２世代の登場に間断なく〝第３世代〟の幕開けである。

かつて、任天堂は16ビットの登場を見て「ゲームは画質や音質ではなく、プレイバリュー」だと、大見栄を切ってみせたが、その任天堂も今や16ビットの市場に参入を果たしている。それどころか早くも〝次世代〟への取り組みを明らかにしている。ユーザーの購買力を懸念する声もあるが、ビデオゲームは今、マルチメディアに向って、真っしぐらとなっている。

ビデオゲーム・システムの出荷推移



（単位：万台　メーカー発表による）

㈱セガ・エンタープライゼス

MEGA-CD（仮）発売

おもちゃショーに参考出展
今秋にも発売を予定

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京都、中山隼雄社長）では、今秋を目標に、メガドライブ専用CD・ROMシステム「MEGA－CD（仮）」を発売すると発表した。

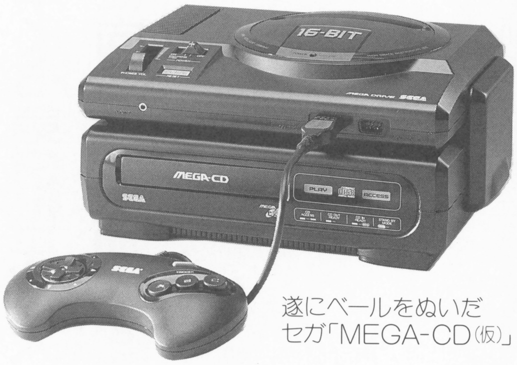
　今年4月より誠しやかに噂されていたハードであるが、予想以上の高機能なスペックを持って発表された。

　6月6日から9日まで千葉の日本コンベンションセンターで行なわれた、東京おもちゃショーでは可動実機が参考出展され、デモソフトが実演されており、来場者の注視を受けていた。ショー会場での発表では機能は次の通り。

- CPU　MC－68000（12・5MHz）
- RAM　プログラム、画像データ、サウンドデータ用　6Mビット
  PCM用波形メモリ512Kビット
  CD－ROM用データキャッシュ128Kビット
  バックアップ用　64Kビット
- ROM　1Mビット
- サウンド　ステレオPCM　8ch
  サンプリング周波数MAX32KHz

この他、カスタムドライバーを使用してアクセスタイムを短縮。演算チップを搭載、2軸回転・拡大・縮小が行なえる等、メガドライブが業務用にも負けない超高性能ハードとして生まれ変わる事になる。

　6月20日現在、27社がサードパーティーとして参加を表明。ソフトの開発を進めているソフトハウスもあり、発売が待たれる。



遂にベールをぬいだ
セガ「MEGA-CD（仮）」

任天堂㈱

CD-ROMシステムの来夏発売を発表

フィリップス社と提携、共同開発

任天堂㈱（本社京都市、山内溥社長）では、6月1日、アメリカはシカゴのヒルトンホテルで午前8時より記者会見を行ない、オランダ大手電機メーカー、フィリップス社とスーパーファミコン（スーパーNES）専用のCD・ROMシステムを共同開発、来夏にも発売するという意向を発表した。

　これが6月2日のCES会場内広報誌「トゥワイス・トゥデイ」の表紙に囲み記事で掲載され、その後は話題でもちきりであったという。

　規格は'88年にフィリップス、ソニー、米マイクロソフト社の3社が決定した「CD－ROM　XA（エクステンデッド・アーキテクチャー）」を採用。これをゲームプログラム仕様に若干変更したものとなる。CD－ROMハードは日米共通仕様とし、来夏に同時発売の予定。

　スーパーファミコン発売当初、アメリカでの発売は2、3年先。と明言していただけに、スーパーファミコンの9月発売、来夏のCD－ROMハードの発売という相次ぐ発表に、アメリカのソフトメーカーは戸惑いを隠せない様子だ。

　そして今回の発表で、ソニーが開発中のCD－ROM一体型スーパーファミコン「プレイステーション」が完全に宙に浮いた格好になる事となった。

　任天堂のメーカーとしての対応が問われる所となるだろう。

　なお、6月3日付のセガ社「MEGA－CD」の発表をもって、3大メーカー各社がCD－ROMハードの販売を決定。これから本格的にCD－ROM戦争へと向かって進んでいく事になった。

　CDをROMとして使用するCD－ROMシステムは大容量、低価格を簡単に実現できる上に、生音声、音楽の導入ができる等、現在ゲーム用に考えられる究極の装置といえる。ハードは第3世代へ突入する訳だが、奇しくも山内社長の言う「良質のソフト」がどれだけ現われるかがハードの将来性を握っていると言えるだろう。

C.S.G.'91東京おもちゃショーに合同出展

6月6日から9日の4日間、千葉の日本コンベンションセンターで開催された「'91東京おもちゃショー」に昨年に引き続き、C・S・G・（コンシューマー・ソフト・グループ）が合同出展した。（今号業界時字報にも関連記事）

出展は前号で既報の通りの26社。

各メーカーのブースでは司会者がハンドマイクで商品説明をしたり、ぬいぐるみがビラ配りをしていたりと賑やかに販促活動が行なわれていた。

今年も業者の来場者にはゲーマーズブックという小冊子と参加各社の発表ソフトの収録ビデオが配られており、残部の出ない程の大盛況だった。

おもちゃショー会場
C.S.G.ブース入口

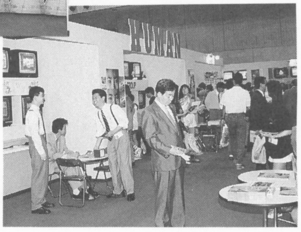
C.S.G.秋の活動予定

C・S・G・（コンシューマー・ソフト・グループ）では、この秋の活動予定を左記のように発表した。

8月30、31日
合同発表会　新大阪中央ビル
9月3日
第12回名古屋玩具見本市　参加
9月18日
第14回北海道玩具見本市　参加
9月20日
第12回西日本玩具見本市　参加
9月23、24日
合同発表会、池袋サンシャインシティ

東京、大阪の発表会は8月31日、9月23日がユーザーズデイ。8月30日、9月24日がディーラーズデイとされた。

◀モニターが揃えられ出来るだけフリープレイを楽しめるようにされた


パンフレットが山と積まれたテーブル▶

日本電気ホームエレクトロニクス㈱

CD-ROM²上級機発表

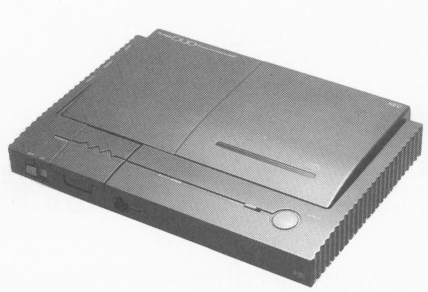
唯一の不満、アクセクタイムを解消 年内にも発売予定

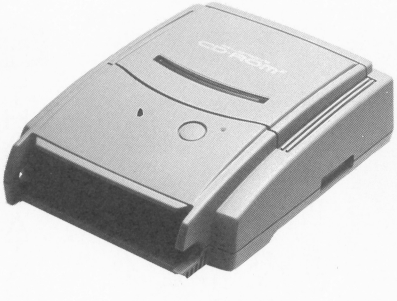
日本電気ホームエレクトロニクス㈱（本社東京都、村上隆一社長）では、PCエンジン専用CD-ROMシステム「CD-ROM²」の普及、拡販を目指し、現行版のシステムを改良したバージョンアップ機種を本年度末にも発売すると、5月29日付で正式発表した。

新シリーズが現行版と違うのは、内部のバッファRAM容量が4倍（0・5Mから2M）に拡張された事。これに伴なって現行機種をサポートする為に「スーパーシステムカード」を発売。1・5Mのメモリーを搭載して対応する。新機種は2点。従来型と違い、アダプターを使用せずに組み込める「スーパーCD・ROM²」。そして業界初のCD-ROM一体型機「PCエンジンDUO（デュオ）」。

今回、発表された3商品の内、「デュオ」は新たな構想に基づいた物となっており、バッテリーパック、専用液晶モニターを装備して、ハンドヘルド機同様に屋外等でもゲームを楽しむ事が出来るようになっている。

コンシューマハードメーカー3社の中で一歩先んじた日電HEは、今回のCD・ROM戦争のとば口で、またも素早い対応をした訳だが、本格的にシェア争いが始まるまでに、どれだけ水を開けられるか、注目される所だ。


CD-ROM 一体型PC Engine
「PC Engine DUO（デュオ）」


「SUPER CD・ROM²（ロムロム）」

気になる価格は未定だが値段によっては拡販が更に進むだろう。

テレビゲーム機器卸の光陽

有線放送でゲーム情報の提供開始

7月下旬より開始予定

テレビゲーム機器卸の光陽（本社大阪市、町田博社長）では、今年7月下旬から、全国に有線放送網を展開する大阪有線放送社を通じて、ファミコン専門店向けに、新作、再販の発売日や売れ筋情報、店舗経営等の情報提供サービスを始める事を発表した。

光陽が提供する番組は「コーヨー・ファミコン有線(仮)」で有線一般放送に組み込まれるものとなる。

24時間放送で、小売店の開店前の午前9時には当日の新作、再販ソフト情報、10時からは人気商品情報、といった様に30分単位で番組とゲームミュージックとを交互に放送する。情報提供は午後7時まで。同社独自の情報の他に現在、ソフトメーカー各社と情報の提供を交渉中。メーカーのサービスダイヤル情報を流用する意向。

初期は取引先の有力販売店3百店に料金を負担、設置する事になる。

これにより他問屋との差別化、市場の活性化を図る。初年度1千店程の新規加入を目標としている。

㈱ナムコ

FC5タイトル復刻

6月20日販売開始

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では、家庭用ゲームソフト発売開始以来、計百タイトル発売を記念して、ファミコンソフト5タイトルを「ナムコット名作シリーズ」と銘打ち、6月20日に再販を開始する。

内容は「ギャラクシアン」「パックマン」「マッピー」「ギャラガ」「ディグダグ」の5タイトル。価格は各4千5百円（税別）。

パッケージはハードケースを使用した新デザインに変更される。いずれも生産を終了していたものだったが、ユーザーからの購入希望が多く、今回の発売に至った。

初年度で計13億5千万円の売り上げを見込んでいる。

㈱ヨネザワFC参入

㈱ヨネザワでは12月に「史上最強のクイズ王決定戦」を発売、FC市場に参入する事を決定した。同タイトルは同社の周辺機器を使用して6人までが同時に遊ぶ事ができる。価格は9千8百円（税別）。初年度5万本の売り上げを見込んでいる。

VGMバンド年に1回の協演

ゲームミュージックフェスティバル'91開催

7月30,31日東京中野サンプラザホール

ポニー・キャニオン

今年も昨年に引き続き「ゲームミュージックフェスティバル'91」の開催が決定した。出演はカプコン、コナミ、セガ、データイースト、ファルコムの各バンド。

日程は7月30、31日、東京中野サンプラザホール。チケット発売は7月10日から、料金は2日通し5千円、1日のみ3千円（共に税込）。取扱いはグローバルエンタープライズ、チケットぴあ、チケットセゾン。

セガのゲームミュージックバンド

S.S.T.BANDのメンバー

CD

THAT'S ATARI MUSIC

ファン待望のアタリゲームズ作品の初アルバム。「マーブルマッドネス」を初め、新旧6タイトルのオリジナルサウンドを収録。7月21日発売。

初回特典、特製B2ポスター。

価格2千5百円（税込）。

THAT'S ATARI MUSIC
G.S.M. ATARI GAMES 1
ATARI
GAMES

THAT'S ATARI MUSIC

PCCB-00066

CD

ジャングルウォーズ音図鑑

ゲームボーイソフト「ジャングルウォーズ」のCD。キム皇他、ゲーム制作スタッフ自ら録音制作。アレンジ、オリジナル、アニメ版を合わせ全59曲70分のサービス盤。6月21日発売。

価格2千円（税込）。

ジャングルウォーズ音図鑑

PCCG-00135, PCTG-00069

初のMDオリジナル満を持しての登場！

タイトー

FC JuJu伝説

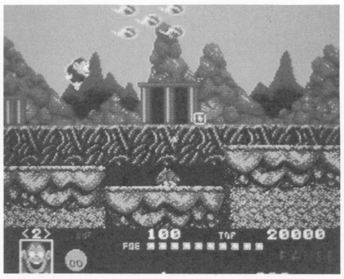
㈱タイトーより、横スクロールアクションシューティングゲーム「JuJu伝説」がファミコンソフトとして、7月19日に発売される。

アーケードでも、その妙な雰囲気で異色を放っていた同タイトル。感覚はそのまま移植されている。

ジャングルを舞台に魔王ヴーキメドロに連れ去られた恋人ミホを救うため、猿にされてしまった若者ジュジュが冒険に旅立つ。攻撃アイテム5種、防御アイテム2種、その他数々のアイテムを使い、全6ステージを戦う。

個性的でコミカルな敵キャラクターが面白い。

価格6千8百円（税別）。



コミカルタッチアクションゲーム

JuJu伝説

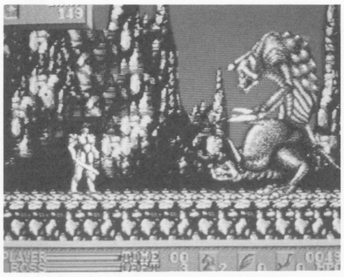
MD セイントソード

タイトー初のメガドライブオリジナルソフト、横スクロールアクションゲーム「セイントソード」が6月28日に発売された。

人間と魔族の永きに亘る戦い。窮地に追い込まれた人間に救世主が現われた。プレイヤーはタイタン族の若者マクレスを操作して、7つの秘宝を取り戻し、魔族王ゴーガンを倒すのが目的。

地形クリアタイプのアクションゲームだが、場面に応じてケンタウロス＝人馬型、バードマン＝鳥人型、フィッシュマン＝人魚型へと、変身できるのがこれまでのアクションゲームにない特長。そして得点が経験値となっていて、規定得点毎にレベルがアップするというRPG的な要素も加味されている。全7ラウンド11エリア、総画面数は3百52画面。

価格6千8百円（税別）。



変身アクションが斬新

セイントソード

MD サンダーフォックス

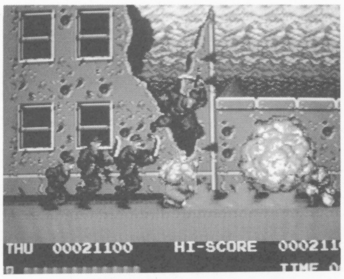
アーケード同名タイトルからのメガドライブ移植ソフト「サンダーフォックス」が7月26日に発売される。

対テロリストチームの戦闘プロとなって敵基地を目指し、ボスを倒すのが目的。移植での大きな相違点は1人プレイ専用となった事とシューティングシーンがなくなった事だが、アーケード版で見られた、流れるようなステージ間の繋がりはそのまま。

プレイヤーは「サンダー」か「フォックス」を選択しスタート。最初はナイフだけを装備しており、敵キャラクターを倒す事によって攻撃用アイテムのマシンガン、火炎放射器、バズーカ、手榴弾を手に入れる。他にはライフ回復アイテムのみでシンプル。

全5ステージの構成で、地上、空、海とバラエティに富んだ内容。

価格8千5百円（税別）。



重厚な戦闘がリアル

サンダーフォックス

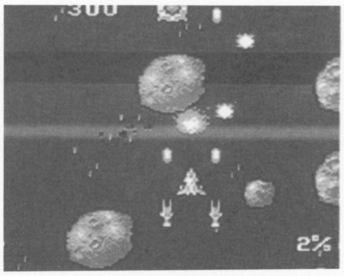
GG ハレーウォーズ

'86年にタイトーより発表された縦スクロールシューティングゲーム「ハレーズコメット」のゲームギア移植作、「ハレーウォーズ」が6月21日に発売される。

ごく普通のパワーアップシューティングなのだが、このゲームでは敵キャラを後方に逃すと、自分の守る地球がダメージを受け、被害が百パーセントに達するとゲームオーバーとなるシステムが採られており、緊張感を演出している。

ゲームスタート時に連射速度とレベルを設定できる等ユーザーフレンドリー。全7ステージの構成。

価格3千8百円（税別）。



特異なシステムのシューティング

ハレーウォーズ

ニュージャンル〝デジタルコミック〟を確立！

ハドソン

FC ボンバーマンⅡ

'85年12月にファミコンに登場したソフトが再登場。「ボンバーマンII」が㈱ハドソンより6月28日に発売された。

ストーリーを加味したノーマルモード、VSモード、そして先に発売されたPC版で好評だったバトルモードを採用して、楽しさ満載の上質ソフトになっている。

ストーリーモードは全6エリア48ステージの構成。火力アップ、壁のすり抜け等、11種のアイテムがある。

価格5千8百円（税別）。

ROM コブラⅡ―伝説の男―

前作も注目を集めたシステムをバージョンアップ。今回は原作者自らが絵コンテを切り、制作に関ったという力作「コブラII―伝説の男―」が6月7日に発売された。

デジタルコミックと銘打たれたこのソフトは原作者の寺沢武一氏のイメージに忠実に製作されており、CD-ROM²の新しい可能性を示した物となっている。ゲームというより映画に近い内容になっており、プレイヤーはストーリーを楽しむ形でゲームに参加する。

内容は原作コミックス1巻を始めとして各エピソードを組み込んだ。

価格6千5百円（税別）。

PC パワーイレブン

日本でもプロリーグ化が決定し、人気が盛りあがりつつあるサッカーのソフトが㈱ハドソンより「パワーイレブン」というタイトルで6月21日にPCソフトとして発売された。

メインに真上からの俯瞰アングルを、PK戦に対面形の3Dアングルを採用。プレイのしやすさと、リアル感を楽しめる。

ゲームは3モード。1試合毎に試合時間等の設定ができ、プレイヤーの好みに合わせてゲームを楽しめる。

価格5千8百円（税別）。

PC ファイナルソルジャー

前号で、第7回全国キャラバン公式認定ソフトという事でお伝えした「ファイナルソルジャー」が7月5日にPCソフトとして発売される。

ソルジャーシリーズの第4弾で全7エリアのノーマルゲームの他、大会用の2、5分モード付。3段階パワーアップする4種の武器のひとつとミサイル、オプションを2基まで装備可能な戦闘機〝零式ドライアード〟を駆って生体兵器ガデルエルと戦う。

価格6千5百円（税別）。

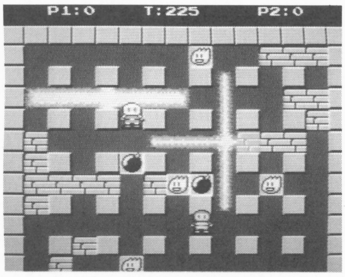
PC PC原人2

地形により、様々にスクロールする痛快アクションゲーム「PC原人2」が7月19日に発売される。

システムは前作と同様で操作方法も変わらないが地形により新しいアクションも追加されている。アイテムの肉を食べる事で2タイプに変身。

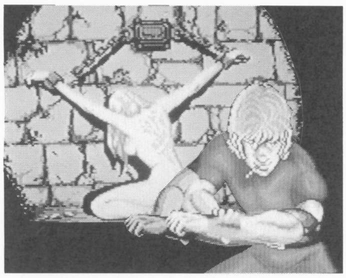
全7ステージの構成でボスを倒した後もアイテムを手に入れる事が出来る。

価格5千8百円（税別）。



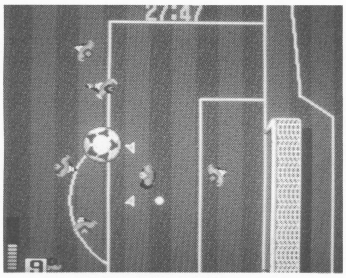
爆弾野郎が復活

ボンバーマンⅡ



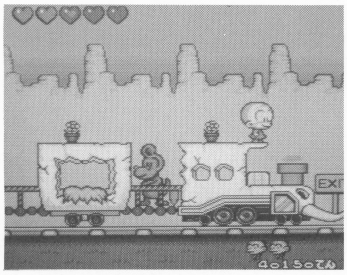
CD-ROM²の可能性を拡げる

コブラⅡ —伝説の男—



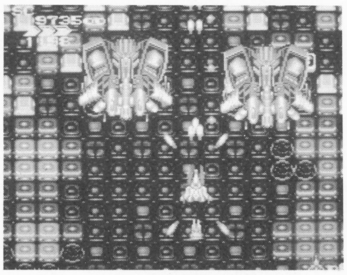
息づまる熱戦が味わえる

パワー イレブン



多彩な表情のキャラクターが人気

PC原人2



正統派パワーアップシューティング

ファイナルソルジャー

コナミ人気キャラの定番ソフト続々発売

コナミ

COM 生中継68

　コナミ㈱から、Ｘ６８０００用パソコンソフト「生中継68」が7月19日に発売される。

　Ｘ６８０００シリーズ対応で、その高機能を活かした、臨場感抜群のスーパーリアルグラフィックを特長とした野球ゲーム。

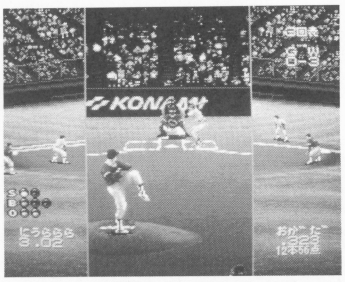
　画面レイアウトはセンターからの視点と出塁状況を合わせ、ＴＶ中継を意識した上での斬新なもの。

　ゲームモードはオープン戦、対戦、観戦、ペナントレースの4モード。これに付随してルール設定、チーム編成、スターティングオーダーのモードが設定されている。

　内蔵チームはＣリーグ6チーム、Ｐリーグ6チームの計12チーム。他にオリジナルチームをつくる事ができる。

　5インチディスク2枚組。

　価格9千8百円（税別）。



スーパーリアルベースボールゲーム

生 中 継 68

SFC がんばれゴエモン 〜ゆき姫救出絵巻〜

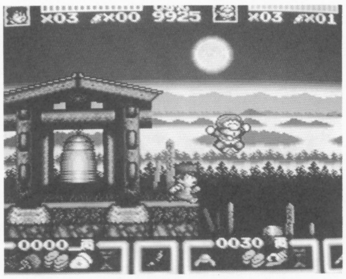
　人気のゴエモンシリーズの第4弾がスーパーファミコンソフトになって登場。「がんばれゴエモン〜ゆき姫救出絵巻〜」が7月19日に発売される。

　今回のゲームシステムには新たに真横視点のアクションシーンが追加されアクション度を増している。そして、2人交互プレイ、2人協力プレイ、オプションプレイが選択でき、プレイバリューが拡がるよう工夫されている。

　また、敵やツボから出現する〝巻き物〟を集める事により、その数に応じて忍術を使う事ができる。

　全12ステージの構成。スーパーファミコンの機能を活かしたデモシーンの導入でストーリーの説明がされている。

　価格8千8百円（税込）。



ゴエモン、えびす丸の珍道中

がんばれゴエモン

GB ドラキュラ伝説Ⅱ

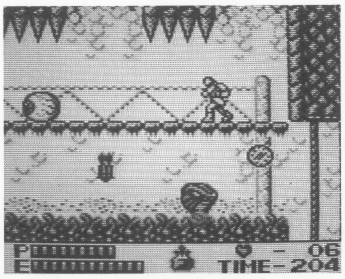
　名作ドラキュラシリーズがゲームボーイソフトに再来、「ドラキュラ伝説Ⅱ」は7月12日に発売される。

　前作のグラフィック、操作性を一段とグレードアップ。ハードの限界に挑む、動くロープや滑車などの大胆な仕掛けがされている。

　全7ステージだが、まず最初に表示される4ステージ（セレクト可）をクリアしなければならない。

　ハードの特性を考慮し、無限コンティニューを採用。パスワード機能も設定された親切設計。前作より、よりＦＣ版に近づいたものになった。

　価格3千8百円（税込）。



グレードアップしたドラキュラとの戦い

ドラキュラ伝説Ⅱ

ピカレスクアクション

セガ・エンタープライゼス

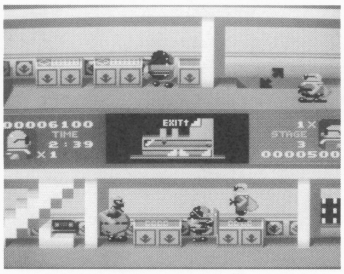
MD ボナンザブラザーズ

　業務用ではレイトレーシングを用いたＣＧっぽいグラフィックとコミカルなアクションで人気のあった「ボナンザブラザーズ」がメガドライブソフトとして5月17日に発売された。

　アーケード版の忠実な移植となっており、物影に隠れていると頭にハエが止まったり、空き缶を踏むと転んだりの愉快な仕掛けもそのまま。正義の泥棒2人組が悪徳業者の建物から犯罪の証拠品を全て盗み出すのが目的。

　敵キャラのガードマン、機動隊員、用心棒を麻酔銃で眠らせたり、身を交わしたりとアクション度は高い。上下2分割画面での2Ｐ同時プレイが特長。

　価格6千円（税別）。



別スクロール2Pプレイも移植

ボナンザブラザーズ

怪物シューティング発進

マイクロネット

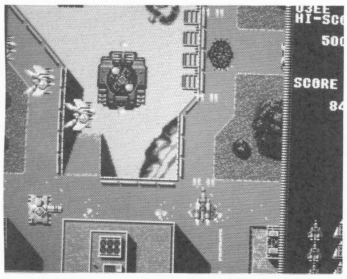
MD 雷電伝説

アーケードで超ロングヒットの縦スクロールシューティングゲーム「雷電」が㈱マイクロネットより「雷電伝説」として7月6日、メガドライブソフトにラインナップされる。

アーケード版の全8ステージにスペシャルステージが追加された他は、忠実な移植で、セイブ開発スタッフの参加もあってアーケードの完全再現がなされている。

そしてスペシャルステージをクリアして、表示されるメッセージを同封のアンケート葉書で送ると、抽選で10名がセガの「テラドライブ」のモニターに選ばれる特典が用意されている。

価格8千8百円（税別）。


HI-SCO
SCORE

オーソドックスなシューティング

雷電伝説

MD初2PプレイSTG（シューティング）

日本テレネット

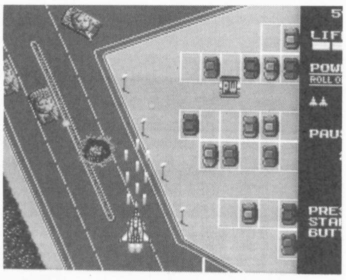
MD 空牙

データイーストの縦スクロールシューティングゲーム「空牙」が日本テレネットにより、メガドライブソフトとして7月12日に発売される。

シルフ、バルキュリー、セイレーンの特性が異なる3種の戦闘機から自機を選択してスタート、8種のパワーアップアイテムの内、4種の攻撃アイテムは2段階パワーアップ。

ニューヨーク上空から、宇宙空間に至る全6ステージの構成。8メガの容量を使い、アーケードに忠実な移植となっており、メガドライブソフトとしては珍しく2人同時プレイが楽しめるようになっている。

価格8千4百円（税別）。


LIFE
POW
PAUS
PRES
STAR
BUT

アーケード完全移植作

空牙

高速スクロールの快感

日本物産

PC F1サーカス'91

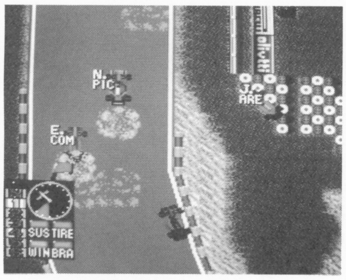
真上からの視点と圧倒的なスピード感で人気を博した前作のバージョンアップ「F1サーカス'91」が日本物産より、PCエンジンソフトとして7月12日に発売される。

ゲームはワールドチャンピオンシップ、フリーアタック（スポット参戦）、トレーニングの3モード。

前作同様、細かなメニューの設定が出来、マシンセッティングの項目は8種、26項目にもなる。

普通では練習走行であるモードがスポット参戦となっている所がマニアックで嬉しい。選手及びコースのデータは最新のものとなっている。

価格6千9百円（税別）。


N.
PIC
E.
COM
SUS TIRE
WINBRA

路面のリアクションが嬉しい

F1サーカス'91

現代版メンコ？

エポック社

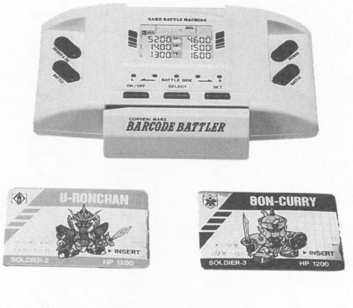
TOY コンビニウォーズ
バーコードバトラー

㈱エポック社ではPOSシステムに使用され、あらゆる商品に印刷されている〝バーコード〟を利用した新商品「コンビニウォーズ　バーコードバトラー」を3月に発売開始した。

アンケートハガキ等の反響も大きく、各メディアでも取り上げられた。ゲームは持ち寄ったバーコードを機械に通し、生命力、攻撃力、防御力等に情報を置換させ、戦わせるというもの。クリスマス商戦で30万台の販売を計画している。

商品は本体と付属カード23枚で構成されている。

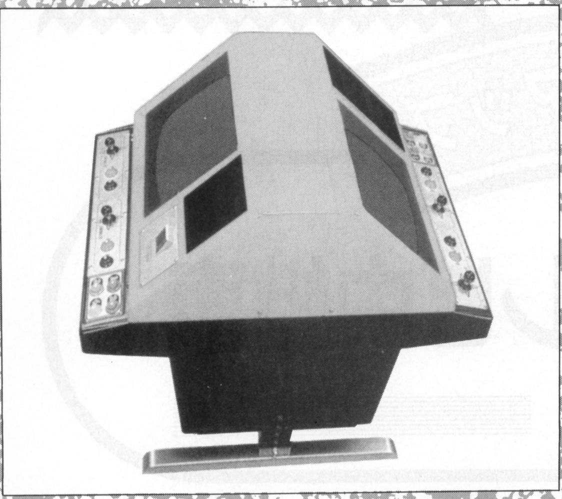
定価6千8百円（税別）。単3乾電池4本使用（別売）。


CARD BATTLE MACHINE
BARCODE BATTLER
U-RONCHAN
BON-CURRY
INSERT
SOLDIER-2
SOLDIER-3
HP 1200

身のまわりの商品が戦士に

バーコードバトラー

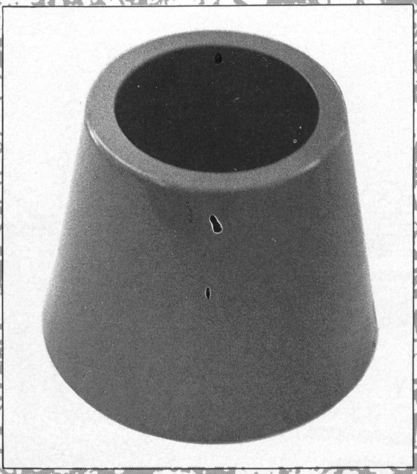
ゲームの信頼ブランド。



VSコンバージョンキット

- 配線は従来のままでOK！
- いつでも、VS筐体になるので、ニューゲームにも対応。

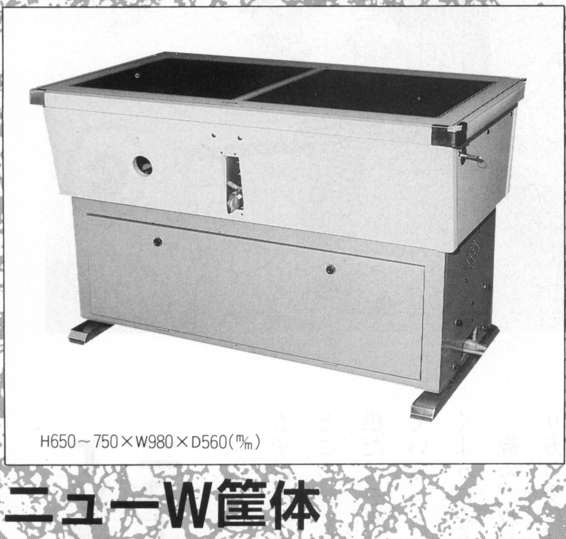
KCB-1、KC-2、各種パネル



相互干渉防止装置KC-2

- ツイン筐体の画面のブレを、パーフェクトに解消!!

実用新案申請中



H650〜750×W980×D560（m/m）

ニューW筐体

- 使い易さ重視の気配り設計。

ナナオ、東映18吋モニター（パネル別）

創造と技術で未来を創る

〈電子応用機械器具製造事業登録 No. 東・第4722号〉

有限会社 共立工業

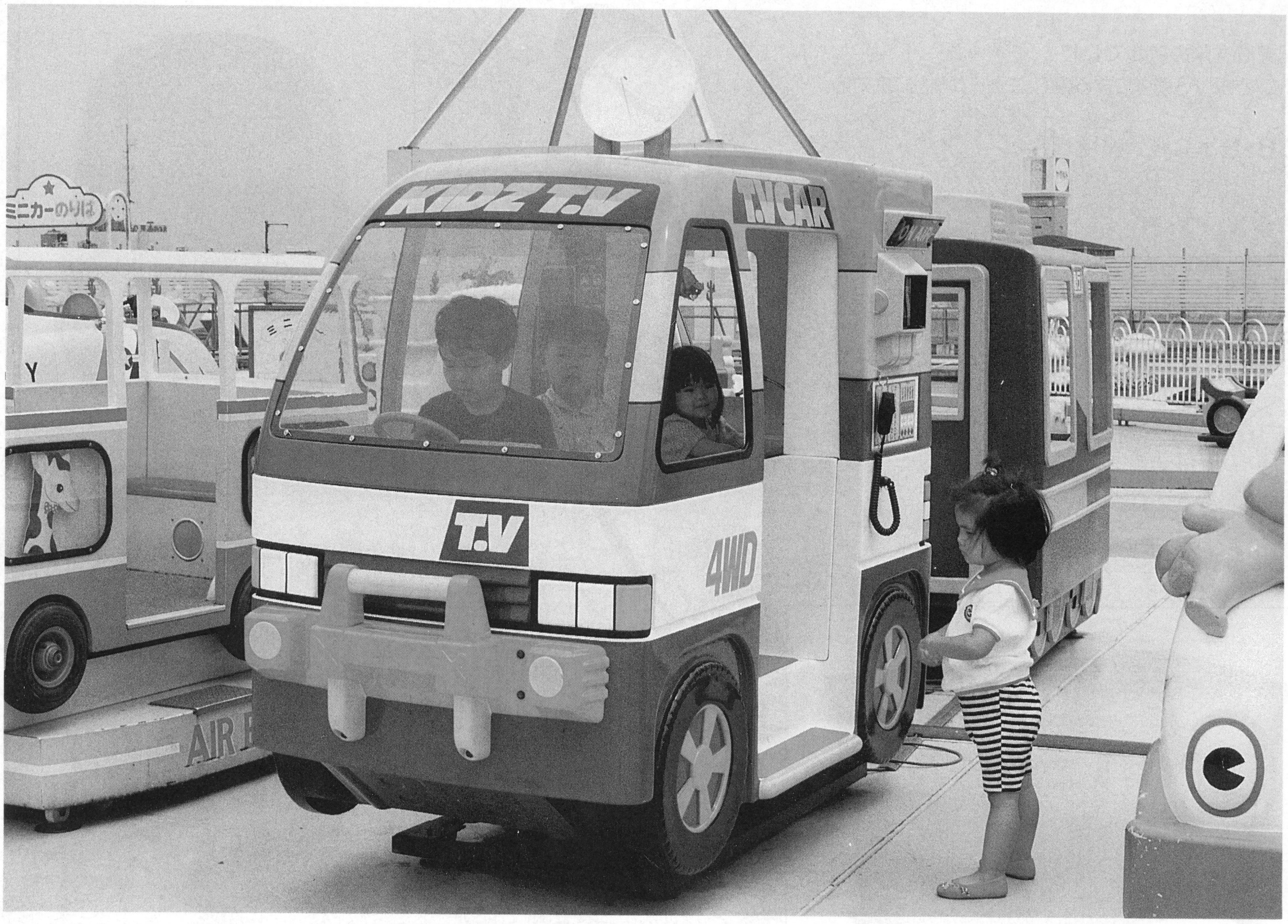
〒226 神奈川県横浜市緑区川向町957-28
TEL 045(472)9392・9298
FAX 045(472)8696

振込先
横浜信用金庫大倉山支店
当座 7956 ㈲共立工業
城南信用金庫新横浜支店
当座046018㈲共立工業
横浜銀行 新横浜支店
当座100788㈲共立工業

新商品クローズアップ

バッテリーカー・テレビ中継車

眞砂工業㈱



TVモニター搭載
ニューヒーロー登場

「以前は、乗り物といえば、必ず親も子供と一緒に乗っていたんですよ。ところが、最近、現場を見ていて、子供だけを乗せ、自分はそれを離れて見ている、という親の姿が多いのに気付くようになりまして。」

親の、我が子に対するスタンスの取り方の変化、親が抱いている、子供との遊びのイメージの変質など、その理由は幾つか考えられるが、実際のところハッキリはわからない、としながらも眞砂工業㈱のキッズファクトリー事業部販売課チーフ三浦俊紀氏は、最近の親子の遊び風景にそんな疑問を持ち、自社の新製品の企画に活かした。

〝バッテリーカー・テレビ中継車〟が、それだ。ことしの〝AOUアミューズメントエキスポ〟に出展されて好評を集め、現在、すでに各地のSCロケーションに於いて稼動中である。

テレビ中継車、と言えば、ご存知のアレである。球場や体育館の周辺で実物をよく見かけるが、子供向け乗り物機にしては、かなり現実的、社会的な素材という印象だ。

子供一般にとってカッコイイ車と言

えば、パトカーであり、消防車であって、それらを題材とした乗り物機の数は、これまでに少なくない。

このパトカーや消防車がウケる理由は、その車自体の形状よりも、それを運転し活躍する警察官、消防官のヒーロー性にあるようだ。実際、これら一部を除き、トラックやダンプなどの働く車が、乗り物機になってもヒットするケースは非常に稀である、と言われる。

と、すると、果たして、テレビ中継車の中で働く、ディレクター、エンジニアたちは子供にとってヒーローだろうか。高校、大学に通うくらいの若者たちにとってはマスコミは人気の高い業界であり、ディレクターなどは憧れの職業の一つでもあろう。

ゲームマシンのことは
すべておまかせ下さい
●TVゲーム・ビリヤード・ジュークBOX
etc.…
HILLSIDE AMUSEMENT
ヒルサイドアミューズメント
〒231 横浜市中区山手町９－３
TEL.045(681)3110 FAX.045(662)3550

しかし、SCロケで遊ぶ子供らにとっては全く遠い存在であり、認識の外と言ってよいだろう。テレビ中継車にも〝働く車はヒットしない〟のジンクスが適用されそうだ。

眞砂工業では敢えて、そのジンクスに挑戦、さらにそれを克服した。そこに、ヒーロー性以外の何が、ヒットの要因として存在したのだろうか。

「使ってるのは、潜望鏡なんですけどね」と三浦氏の話すTVモニターが、テレビ中継車に付いている。これと、さらに付属のマイクで、中継車内と車外で連絡が取れるような仕組みが工夫されているのだが、同機の最大のセールスポイントはココにある。

中継車に乗り込むことで、子供たちはヒーローにはならない。しかし、それと同等の意識を、外部とのモニターを通しての交信というテクノロジーを使いこなすことによって持つことになる。子供たちには恐らく、それはハイテクの一種として映るのだろう。

◀親子のふれあいを大切に考えて製作された

さて、この乗り物のユニークで、最もアピールするのが、このハイテクを模した部分である。

親子の身近なコミュニケーションの場に

一時、ハイテクがブームとなり、それが加速する中で機械ばかりを重視しない、人間本来の特質を大切にしよう、というハイタッチと呼ばれる動きが活発化した。

テレビ中継車に取り付けられたTVモニターは、ハイテクの形態で子供を惹きつけながら、その実、それを媒介とした親子の非常に身近なコミュニケーションの場の提供、というハイタッチな役割をも果たしているのだ。

さらに三浦氏の言葉を借りれば、機械は、テレビ中継車での遊びの約70%を担っているに過ぎない。それに乗り、前後動などがあり、ハンドルを握り、クラクションを鳴らす、そうした一連の運転する行為において、遊びが完結するのが、これまでの乗り物機の一般的な線だが、テレビ中継車の場合、それだけでは不完全で、親子がモニターを通して互いの顔を見、マイクによって言葉を交わして初めて、それが１００%遊ばれたことになる。

親子のコミュニケーションがうまく行かなくなり始めているのではないか、との懸念を踏まえて製作された同機だが、遊んでいる親子の姿は、そんな懸念を簡単に払い去らせてくれるものだ。開発のコンセプトが完成した製品に見事に生きた好例と言うことができよう。

「子供にとって、一番楽しいオモチャは親の筈ですから」（三浦氏）。休日の１００円プレイで、平均1万2～3千円のインカム、という好調の背後に、この言葉の重みを強く感じる。

眞砂工業では、遊戯機全般をキッズファクトリーのネーミングで総称し、事業を進めている。それはさらに、リアル、コミュニティー、カントリーなど幾つかの路線に分けられるが、現在、その中の柱となっているのがコミュニティー路線、そして、同路線の最新機種がこのテレビ中継車だ。

目標販売台数は２００。その数に向け、納入は快調なピッチで進んでいる。

秋のAMショーには新作を出展する予定という同社は、今後も年間6作を目標に開発して行きたい、とのこと。

SC、遊園地にとっては頼もしい限りと言えるだろう。

全体評価

講評

(社)青少年育成国民会議

上村文三専務理事

本誌4月号より要約掲載して参りました「第11回青少年指導員養成講座」（2月12日、13日開催）も今回の全体評価の掲載をもち、終了させて頂きます。今回掲載します「全体評価」は、2日間の講義のまとめとして、受講生のアンケート（①アミューズメント施設運営上に於いて日頃感じていること②今回の「養成講座」に参加しての全般的な感想③今後の「養成講座」の内容について）をもとに、ゲーム場及びそこに従事する人々が今後どのように活動したらよいかを示唆したものです。

先程のアンケートを見せて頂いて思った事は、各ロケーションの違いによって、感じ方もそれぞれに違っているのだという事です。

しかし全体的に共通しているのは、パネル討議（本誌5月号参照）でも議論されたように「PTAや補導員の方々が、あまりにも我々の仕事、ゲームセンターというものを知らなさ過ぎる」ということ。

もう一つは、私を含めてだとは思うのですが「講師の方々が現場を理解してもいないのに、長々と講義されるのは、受講している方としては大変辛かった。もう少し同業者の方々が体験談等を話され、それを基にしてやりとりするようにプログラムを考えて欲しかった」という2つの意見だったように思います。

(社)青少年育成国民会議
上村文三専務理事

我々も今後、これらの御意見を参考にして、次回から対応していきたいと思っております。

何を得、どう答えを出していくか

では最後に、今回の講習会のポイントをいくつか挙げますので、それらを参考にして、今後の店舗運営に生かして頂きたいと思います。

まず第1点は、昨日も話しましたように、現在は大変な人手不足です。その時期にみなさんを、この講座へと暖かく送り出して下さった人達に対して、今回の講習会でみなさんが何を得、そしてどのような答えを出していくかという事です。

第2点は、みなさんが携わっている仕事が、現在、そして将来的にみても大変重要な仕事なのだという事です。

今までゲーム場は、暗いというイメージを持たれ、そこで仕事している事も、あまり人に自慢できるような社会環境ではありませんでした。

しかし今回の講座を私自身が参加して、そのようなイメージも段々と薄れ、変ってきているのだという事を実感しました。

実際、これからどんどんと余暇時代に突入し、社会生活で留ったストレスを解消したり、又、リフレッシュするための〝場所〟というものが、大きなウエートを占める事になります。

その〝場所〟の一つとして、ゲーム場も認知されてくるはずですから、みなさんも、そういった仕事をしているんだという自負を持ち、従事して頂きたい。今回の講習会を、仕事への取り組み方が違ってくるチャンスにして頂きたい、と思うのです。

ゲームセンター経営は、地域と密着し、共に発展しなければならない

第3点は、そういった場所にするにはどうすればよいか、という事です。

昨日も、㈱シグマの大久保氏が、店舗や機械の導入や管理、接客態度、サービスなど、細部に亘って講義されました(本誌6月号参照)。アンケートによれば、具体的にどうすれば利益が上がるかという講義が無かったと、不満の声も聞かれましたが、私はそうは感じませんでした。

なぜなら、大久保氏の話しを参考にしながら店舗経営をすれば、回り道のようですが、徐々に売上げも上がり、社会的にも評価されてくると思います。

ですから、もう一度、大久保氏の講義を思い出して、今後の店舗運営に活用して頂きたい。

第4点として、ゲーム場経営は、地域の人々と共に発展しなければならないという事です。

昨日の坂本先生の講義（本誌4月号参照）によれば、ゲームセンターに来店するお客の割合いは、常連が7割で、フリーが3割位だと云われていましたが、逆にフリーのお客が大多数を占めるという店舗もあると思います。

1回 アミューズメント施設管理
青少年指導員養成

そうした店舗では、フリーのお客を常連にしていく大変な仕事が派生するわけで、その為には、地域の人々との接触というのは、避けて通れません。

しかし、アンケートにもありましたが、PTAや補導員などを中心とした社会的評価は、ゲーム場が非行の〝巣〟であるというイメージを未だ捨て切っていません。

我々としても、そういったイメージを払拭する為に力を注いでいきますので、みなさんも、「話しをしても仕方ない」と思わずに、どうすればいいかをよく考えて頂きたい。

そうして、地域交流を密にし、青少年が楽しめるための条件を、一緒になって考えていけるような環境づくりをしていくことが必要だと思います。

第5点は、今回の講習会において、もっとも大切なポイントであった〝現代の青少年が抱える諸問題を理解する〟ということです。

それらを簡単に要約すれば、

①現在の子供達は、幼少期よりテレビゲームで遊び、馴れ親しみながら育った世代である。だからゲーム場というものにも、全く異和感を持たず、ゲームに対して、強い関心と興味を持っている。

②現在の子供達は、誘惑に大変弱い面を持っているので、その誘惑に負けない環境づくりが必要。

③来店する子供達には、社会や家庭から疎外された、非常に淋しい子供達がいる。だから、ただ厳しくするのではなく、大変難しい事ではあるが、本当に自由にできる場所として解放してあげる事が大切。

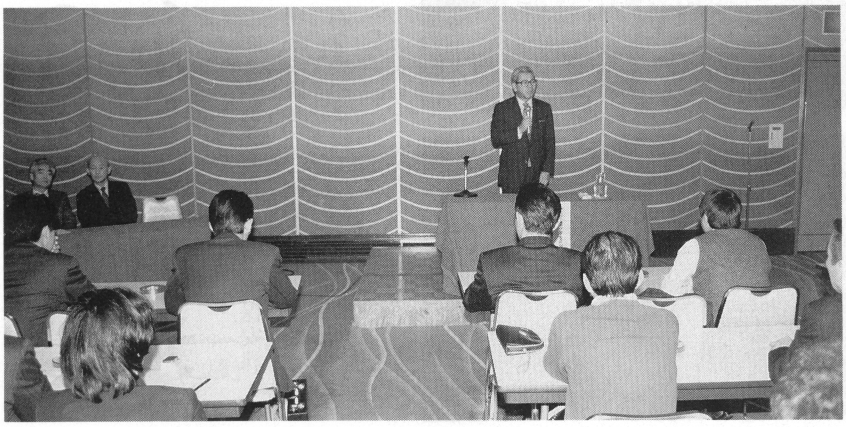
という3点が重要なポイントだと思います。

親が安心できる店舗作りに取り組む

もっとも、遊びの場にもルールがあり、そのルールをどう守らせるかが重要で、坂本先生の講義にあった、「子供達に声を掛けるきっかけ作り」等を参考にして、個々のロケーションに合った「気くばり、心くばり」を工夫し、実践して頂きたいと思います。

最後に結論的に言えば、親が安心して子供達を遊ばせる事ができる店舗をつくるという事につきると思います。

今回の2日間の講習会が、好評だったか不評であったかは、私は判断できませんが、明日からの皆さんのお仕事の糧となることを願って、私のまとめとさせて頂きます。（拍手）



ＡＯＵ正・副会長と警視庁・中田好昭課長（左から３人目）

第2回 通常総会開催!!（6月5日）

——於・「東京・ホテル国際観光」

6月5日、第2回通常総会が開催された。（東京駅前・ホテル国際観光2F・寿の間、午後3時～4時、42会員中出席27会員、委任状12会員）

まず、梅原会長が「法人設立以来1年、どういう形で運営して行くべきか、専門委員会の皆様、地区協議会の皆様のご協力を得て進めて参りましたが、諸事業が軌道に乗って参りました。幸い業況は順調に進展していますが、いずれの業界も営業努力以外の部分でも社会的認知を得る努力が行われており、同様にそのための努力が今日のＡＯＵを支えているとも申せます。今後一層のご協力をお願いします」と挨拶。

続いて、梅原会長が議長に指名され、議事録署名人に京都府協・吉田会長、岡山県協・松田会長を選任、議案の審議に入った。

第1号議案から第5号議案＝平成2年度事業報告、同決算報告（貸借対照表・財産目録・剰余金処分案・監査報告）、平成3年度事業計画㊘、同予算㊘、地区協議会の区域変更（「東北・北海道地区協議会」を「北海道地区協議会」と「東北地区協議会」に分離）＝のいずれも原案通り承認された。

総会終了後、同会場に於て6時半より約1時間半、懇親会を開催。来賓としてご出席の警察庁保安部保安課・中田好昭課長のご挨拶を頂いた後、駒井副会長の音頭で乾杯。歓談のひとときを過した。

㈳AOU第2回通常総会

㈳AOU第2回通常総会

AOU（社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会）だより

「全国会議」で「模範優良店」の表彰を実施

健全営業推進委員会（峯久委員長）で審議・起草された「模範優良店表彰規程」を第5回理事会(5/8)で議決。次の要領で実施することになった。

記

1、「模範優良店表彰規程」に基づき、各会員団体の主体性により表彰候補店を選出して下さい。

2、貴会の平成3年度表彰候補店数は、ご提出の「平成3年度会員届」に基づく貴会所属事業者数により、左記の店舗数で選出して下さい。

会員団体所属事業者数	**候補店提出基準数**
1～15社	2店舗
16～30社	4店舗
31～50社	6店舗
51～70社	8店舗
71～100社	10店舗
101～150社	12店舗
151～200社	14店舗
201社以上	16店舗

3、選出された表彰候補店は、平成3年6月29日までに貴会所属の地区協議会に提出して下さい。

4、地区協議会は、所属会員団体より提出の表彰候補店を対象に審議し、平成3年7月31日までに表彰対象店を連合会に推薦致します。

5、表彰状の授与は、本年秋に九州で開催予定の「全国会議」の場において行います。

以上

模範優良店表彰規程

社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会は、会員団体の傘下事業者が営業するアミューズメント施設において、特に他の模範となる優良店を左記により表彰する。

第1条　本規程は、アミューズメント施設営業が一般社会にあって健全で好ましい施設（店舗）及び運営の拡大を図り、そのために努力された事業者をたたえることを目的として定める。

第2条　模範優良店の選考及び表彰は左記により行う。

(1)模範優良店として表彰の対象は、本会の会員団体に所属する事業者が直接営業する店舗（施設）とする。

(2)表彰店舗数及び表彰方法等については、各年度ごとに担当委員会で検討し、理事会の承認を得て実施する。

(3)会員団体は前(2)項による通知に基づき表彰候補店を選出し、所属する地区協議会に提出する。

(4)地区協議会は、地区内の会員団体より提出された表彰候補店について審議の上、本会に表彰対象店として推薦する。

(5)会長は、原則として各地区協議会より推薦された表彰対象店を、理事会の承認を得て表彰する。

(6)表彰は原則として毎年一度実施する。

第3条　会員団体及び地区協議会は、選考にあたり公平を期し、なお、左記事項に充分配慮して選出を行うものとする。

(1)入口、店内装飾（床・壁・天井・照明・トイレ等）は簡素な素材であっても、保守清掃の管理等が充分に行われていること。

(2)設置機械、その他設備の保守管理及び清掃等が充分行われていること。

(3)従業員のみなり及び接客態度は訓練され顧客に不快感を与えていないこと。

(4)関係法規及び本会が別に定める諸規制に基づき、健全な運営が行われていること。

(5)各年度ごとに表彰店が異なることは好ましいが、単純に順送りで表彰対象店を選出することのないよう前各項を基に選考を行うこと。

(6)その他選出に必要な事項。

第4条　模範優良店として表彰後に、当該施設（店舗）において表彰店舗として該当しない状況が生じたときは左記の措置を行う。

(1)地区協議会が主体となり、当該事業者に一定期間を定めて改善勧告を行い、その改善が認められるまでは、当該施設（店舗）内に表彰状等の表示は出来ない。

(2)模範優良店が法令等に違反して処罰を受けた場合及び前項による改善が行われない場合は地区協議会は本会に表彰の取消を申請し、会長は当該事業者に対して模範優良店の表彰状等の返還を求めることが出来る。

第5条　本規定に定め無き事項又は運用上疑義が生じたときは担当委員会で審議の上定める。

付記

表彰された模範優良店は、広報委員会において順次AOUニュースに掲載し、全国事業者に紹介広報する。

以上

◎平成3年5月8日・第5回理事会において議決

第7回広報委員会（5/30）

5月30日、第7回広報委員会（平本将人委員長）が開催された。（梅田OSホテル会議室、午後1時、出席者7名）

①AOU案内の作成について

平成2年度作成の「AOU案内」（B5・8頁）の記載内容を検討。左記の事項により新規作成することになった。

(1)現状の活字を1段大きくし、開きA3《二つ折A4》とす。

(2)現状の掲載項目に、次の事項を追加掲載する。

◎「アミューズメント施設営業要項」……………………1頁

◎旧AOU設立より㈳AOU今日迄の経歴…………………………1頁

◎㈳AOUの事業内容及びAM施設の状況を、記事と併せ写真掲載……2頁

(3)役員名簿に正副会長写真、

(4)新規作成は原委員に委託し、コインジャーナルに発注する。

(5)作成部数は2千部とし、会員団体にはAOUニュース配布枚数と同数を送付する。

②AOUニュース掲載記事

(1)5月号掲載予定の論説（加藤法務委員長）を1カ月見送った経緯を原委員より説明。

(2)6月号掲載記事について

◎第2回通常総会関係

◎第7回広報委員会

◎第5回理事会での議決及び審議に関わる次の事項

★模範優良店表彰の実施につき、表彰規程、表彰迄の手順。

★自主規制の議決及びただし書きを削除した経緯。

★TVゲーム基盤の盗難多発に対する注意の喚起。

★他県を本社とするAM施設営業者の加入促進について

(3)風営適正化法8号営業関係資料の掲載（平成2年度の統計資料）

③その他

(1)アンケート調査の内容、方法等について検討

(2)各委員会委員長による論説記事掲載について検討

(3)次回委員会の日時及び議題

7月17日午後1時より、右記(1)(2)を含み次の議題を検討。

◎アンケート調査実施の方法

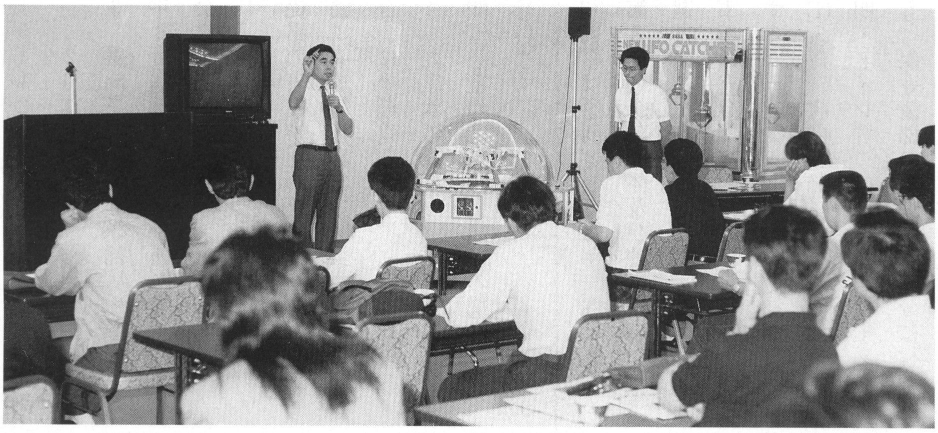
◎論説記事の取扱い

◎年間優秀機械の表彰方法

◎8月号の掲載記事

◎その他

北関東地区協議会 第1回技術研修会を開催（6月19日、20日）



北関東地区協議会（入江昭造会長）は、6月19日～20日、第1回技術研修会を開催した。

◆日時・6月19日午後1時
～20日午前11時半

◆場所・栃木厚生年金休暇センター

◆参加費・1名1万円（宿泊・3食付）

◆研修内容

◎セガ社（UFOキャッチャーのトラブル対策、その他）

◎タイトー（新製品のトラブル対策及び図面の読み方、その他）

◎ナムコ（SWEET・LAND、FINAL LAP、その他）

◎シグマ（MEDAL GAMEのメンテナンスについて）

◆同研修会はメーカー4社の協力を得て開催されたもので、北関東地区各県協会の傘下事業者及びその従業員57名が受講した。同協議会では年2回位の開催を計画している。（詳細次号）

東北地区協議会 平成3年度総会を開催（5月21日）

AOU東北地区協議会通常総会

東北地区協議会（佐久間正則会長）は5月21日、平成3年度通常総会を開催した。（仙台作並・ホテル一の坊、午後2時20分、出席者・24名）

佐久間会長、来賓のAOU梅原会長の挨拶の後、平成2年度会計報告、同事業報告、平成3年度事業計画予定①6月「MAMOアミューズメントフェア'91共催」、②第2回技術研修会開催、③技術研修会（店長クラス）技術指導、実務講習会）、同収支予算案を審議し、承認した。

総会終了後、当日午前11時より開催された「MAMOフェア'91会場説明会」に出席した出展11社により、出展内容の説明が行われた。

また、来賓出席の梅原会長により、「AOU活動のあらましと、その考え方」につき講演が行われた。

更に、午後6時より懇親会を開催。翌22日には、泉国際C・Cに於て親善ゴルフ大会を開催（参加9名）。秋田県協・下村英春会長㈱アルノ）が優勝した。

第5回近畿地区協議会（6/14）

㈶大阪青少年活動振興協会に金10万円寄贈（6/18）

6月14日、第5回近畿地区協議会（河合久雄会長）が開催された。（梅田OSホテル、午後2時、出席者・8名）

①模範優良店表彰について

各府県協会の推薦店舗が同日現在まだ出揃っていないため、7月24日までに事務局迄提出し、次回（7月26日午後5時、梅田OSホテル）審議とした。

②中之島まつりの報告、売上金寄贈先の件

5月3日～5日開催の中之島まつりで、同協議会出店のゲームグッズチャリティバザールでの売上金が17万1920円と事務局より報告（前月号既報）必要経費5万1千円を控除した残額中、10万円を寄贈、残り2万920円を同協議会口座に繰入れることを了承。

寄贈先については、大阪府青少年課よりご紹介の「㈶大阪青少年活動振興協会」と決定した。

③近畿地区協議会主宰事業内容の検討

⑴「天王寺区民まつり」（7/28）参加を了承、⑵他府県協関係の類似まつりについては、京都まつりへの参画検討、⑶ゲームメーカー制作のポスター類を収集し、ポスター展示即売会を各府県持ち回りで開催することを検討。

感謝状を受ける河合会長（6月18日）

第5回協議会での決定にもとずき、6月18日午前10時半、河合会長、今西事務局長が、㈶大阪青少年活動振興協会（森の宮・青少年会館）を訪問。河合会長より山口素直専務理事に10万円を寄贈。同協会より感謝状贈呈があった。

この後、片岡弘尚庶務課長、事務局長・山本達雄常務理事、山城清子振興部長を交え、約30分懇談した。

北海道

第6回総会を開催（5/22）
事務局長に西山義一氏

北海道アミューズメント・オペレーター協会（田中亀雄会長）は5月22日、第6回総会を開催。（札幌市・京王プラザホテル、出席者・18名）

通例総会議案を承認した他、役員改選を行い、4月21日投票の旭川市議会議員選挙で当選を果した泉守事務局長㈱ダイワ貿易非常勤役員）が退任。新たに北東レジャー㈱西田義一社長を選任した。

その他、北海道をAOU「東北・北海道地区」より分離・独立させ「北海道地区」とする件を討議。総会終了後、懇親会を開催した。

青森県

会長、副会長等3氏が
健全営業で県警と懇談

青森県アミューズメントオペレーター協会（稲垣文之会長）は5月15日、稲垣会長、中村副会長、杉沢副会長が青森県警本部を訪問し、健全娯楽の推進の件で懇談。

同協会からは設置機種の自主規制等、AOUの諸規程に則るロケーション運営につき説明を行った。

青森県協・稲垣文之会長

「MAMOフェア'91」出展社説明会（5月21日）

宮城県

「アミューズメントフェア'91」説明会（5月21日）

宮城県アミューズメントマシンオペレーター協会（佐久間正則会長）は5月21日、「MAMOアミューズメントフェア'91」出展社会場説明会を開催。（仙台市・仙台サンプラザ、午前11時、出席者・24名）

同フェアは6月21日、22日の2日間、「仙台サンプラザ」で開催されるが、21社の出展があり、総数77小間で調整、小間配置の説明の他、入場券、小間装飾、搬入・搬出等の説明、展示会場見学が行われた。

㈳宮城県防犯協会連合会の総会で感謝状を受ける（4/22）

5月22日、㈳宮城県防犯協会連合会（会長・本間俊太郎宮城県知事）の平成3年度通常総会が開催された。（仙台市・パレス宮城野、午後1時）

同総会に於て、本間会長の挨拶に続き、協助会員8団体、賛助会員22団体に対し、感謝状贈呈が行われ、協助会員として宮城県協会・佐久間会長が出席、感謝状を受けた。

同連合会は昭和60年2月に法人化され、以来6年余にわたり民間防犯活動を推進している。

宮城県協に感謝状、左から2人目が佐久間会長（5月22日）

新潟県

第30回理事会（5/22）
「優良店表彰」等を審議

新潟県アミューズメントオペレーター組合（石川忠太理事長）は5月22日、第30回理事会を開催。（於・事務局、午後4時、出席8社）

議案審議に先立ち、先頃逝去の会員・加藤氏（5月4日に葬儀）の冥福を祈り黙禱。

㈱ナムコ新潟営業所・奥山英彦新所長の紹介を行った。

理事会審議内容は次の通り。

①北関東地区協議会「技術研修会」（6月19、20日）開催要項。
②AOU「模範優良店表彰」の選考方法、選考基準
③AOU第5回理事会報告
④AOU第2回総会への要望
⑤会費未納会員の取扱い

尚、終了後、懇親会を開催。

県別協会だより

山形県

第5回総会を開催（5/17）
新会長に立里氏就任

山形県アミューズメントマシンオペレーター協会は5月17日、第5回総会を開催。（山形市・食い道楽いばら木、正午より、出席者・7名）

同総会では通例総会議案を承認。続いて役員改選を行い立里会長等次の新役員を選出。

会長・立里一正（㈱エーテス）

副会長・須藤富雄（パナテック㈱）

〃・小池　徹（カレッジスクエア）

会計・立里一正（㈱エーテス）

監査・佐藤昭一（㈲ニッコー音響）

◆新事務局

〒990—23山形市飯田5丁目5の14

㈱エーテス内

TEL0236・41・6693

FAX0236・31・6851

◆新入会員

◎㈱中外アソシエーツ

◎㈲ニッコー音響

◎㈲クリエート

◆年会費改訂

◎地域オペ（3万円➡4万円）

◎広域（大手）（3万円➡6万円）

◆慶弔規定改訂

（会員以外の対象についても規定をもうける）5千円➡1万円

尚、㈳山形県防犯協会連合会・賛助会員加入（申込金1万円）を決議した。

山形県協・立里一正会長

神奈川県

例会を開催（5月22日）
新製品発表会を行う

神奈川県アミューズメントマシンオペレーター協同組合（加茂飛智雄理事長）は5月22日、例会を開催。（元住吉「桐の家」、出席者20名）

メーカー各社の出席を得、各社の新製品説明会を行った。

群馬県

第8期通常総会を開催
会員11社に感謝状（5/21）

群馬県健全娯楽業協会（吉村敬一郎会長）は5月21日、第8期通常総会を開催。（伊香保グランドホテル、出席者27社21名＝含委任状8社）

同総会には来賓として群馬県警防犯課・高岸哲警部補、㈶群馬県防犯協会・内山仁次長、及び㈳AOU森武美常務理事が出席。吉村会長、来賓3氏の挨拶の後、昨年の「前橋七夕まつり」への参加に協力した11社に対し、感謝状を贈呈。通例総会議案については原案を承認した。

総会終了後、並びに懇親会を開催した。

◆新入会員

◎㈱中外アソシエーツ

◆事務局移転

㊍〒370高崎市小八木町2038の3

㈱メキシコ内

（TEL、FAXは従来通り）

内山氏
高岸氏
吉村会長
森 氏

群馬県協・七夕まつり協力社に感謝状（5月21日）

岐阜県

理事会を開催（5/21）
総会は6月27日に決定

岐阜県ゲーム機オペレーター協会（真鍋巧会長）は5月21日、平成3年度第2回理事会を開催。（於・事務局、午後1時半～4時、出席6名）

同理事会では、第7回定時総会の開催につき審議、次の様に決定した。

◆日時・6月27日午後2時半

◆場所・岐阜グランドホテル

尚、3時より懇親パーティを開催する。（会費5千円）

◆次回理事会・6月19日

栃木県

第7回総会を開催（5/22）
1円、5円玉募金推進

栃木県健全娯楽業協会（入江昭造会長）は5月13日、平成3年度第1回理事会を開催。（宇都宮市・坂屋ホテル、午後2時、出席10名）総会提出議案につき審議を行った。

そして5月22日、第7回総会を開催。（坂屋ホテル、午後4時、出席会員33社、オブザーバー出席を含め計49名）

入江会長、来賓の栃木県警防犯課・荒川課長補佐の挨拶の後、議案審議に入り、通例総会議案を原案通り承認した。

新年度事業計画では、技術研修会を年2回開催の他、業界の社会還元を旨に、各店舗に於て1円玉、5円玉募金を募る「ゲームが広げる募金の輪運動」の推進が注目された。

当日は事前に呼びかけて集まった1円玉、5円玉が披露された他、ゴルフコンペの際、1人5百円の募金を行うことになった。

栃木県警防犯課
荒川課長補佐

総会終了後、メーカー、ディストリビュータ等15社による新機種説明会を開催し、更に6時より懇親会を開催した。

集まった1円玉、5円玉の山
栃木県協第7回総会（5月22日）

第16回ゴルフコンペ開催（5/15）
松岡氏（㈲松商社長）が優勝

5月15日、栃木県協第16回親睦ゴルフコンペを開催。（新宇都宮C・C、18名参加）㈲松商の松岡社長が優勝した。

三重県

役員会を開催（5/29）
支部設置等につき検討

三重県アミューズメントオペレーター協会（松本静雄会長）は5月29日、役員会を開催。（ドライブイン・パールクイン役員室、正午～2時、出席役員11名、事務局1名）

①新役員の紹介

総会（4月22日）後初の役員会に当り、紹介が行われた。

②AOU理事会報告

鈴木AOU理事より「模範優良店舗表彰」を中心に報告。

③支部設置について

事務局に於て案を作成し、次回役員会に提出とした。

④親睦会旅行

本年は若い人との交流を図る意味で、他業界よりの参加を認め、済州島でのゴルフ大会を企画。他業界4名を含め19名で実施。（6月11～14日）

⑤景品問題について

間違いのない様徹底を図ることとした。

⑥永年勤続・優良従業員表彰について

三重県協として独自の規程を作り、表彰の具体化を促進することにした。

⑦その他

静岡県

鬼怒川温泉で5月例会
江戸村を見学（5/16、5/17）

静岡県アミューズメント協会（杉山勉会長）は5月16日、5月例会を開催。（鬼怒川プラザホテル、出席会員10社、メーカー・5社）

杉山会長の挨拶の後、次の内容で審議を行った。

①各委員会報告

◎購買委員（寺島ハイム）

売ります・買いますのアンケートについて報告

◎親睦委員（スルガレジャー）

会員会社・㈱西部リースの海外ロケ見学を11月19日～24日（ハワイ）の予定で計画中。

②AOU総会（6月5日）への参加要項

③次回例会予定

静岡市内で開催。夏場に向っての青少年対策につき、県警青少年防犯課に講演を依頼。

尚、翌17日は研修を兼ね、「江戸村」の見学を行った。

日光江戸村来林記念
平成3年5月16日
静岡県協・5月例会―日光・江戸村（5/17）―

京都府

第47回理事会開催（5/18）人材確保等につき検討

京都府健全娯楽業協会（吉田勲会長）は5月18日、第47回理事会を開催。（京都タワー地下1階、京阪食堂会議室、午後6時半、出席者・8名）

①協会活動状況の報告

◎第9回総会（3/18）の議事録送付。
◎AOU近畿地区協議会（4/16）、
◎同協議会主催「中之島まつり」（5月3日～5日）、
◎AOU健全営業推進委員会（4/22）、
◎遊技機械自主規制の徹底、
◎AOU模範優良店舗表彰制度の実施
――等。

②AOU総会参加の件（略）

③人材確保と情報交換の件

蕭副会長より、人手不足は共通の悩みであり、アルバイトでもなかなか集まり難く、この際、協会員相互の人材情報網を作り、情報交換を密にし、良き人材確保に向け努力しようではないか、との提案があり、審議の結果、協会活動の一環として採択することにした。

④会員ゴルフコンペ・懇親会

定例のゴルフコンペ及び懇親会を6月下旬～7月上旬の間に開催することに決定。

その他、定款（長期会費未納）に基づき、徳山商事の退会を承認。

島根県

第6回通常総会開催（5/17）福田照三会長を再選

島根県アミューズメントマシン・オペレーター協会（福田照三会長）は5月17日、第8回通常総会を開催。（松江市・プラバホール、出席8社）

同総会では、通例総会議案を原案通り承認。役員の改選を行い、正副会長を次の通り選任した。

◎会長・福田照三(留)
（オートパーラーやすぎ）
◎副会長・今岡貞三(留)
（アイレム㈱松江営業所）
◎副会長・菊地修一(新)
（㈱ナムコ松江事務所）

香川県

第7回総会を開催（5/14）防犯展に協力（5/9～5/18）

香川県アミューズメント・オペレーター協会（高仲四郎会長）は5月14日、第7回総会を開催。（高松市・丸福苑、午後6時～7時、出席8社、委任状2社）

同総会では通例総会議案を全員の賛成で原案通り承認。

また、同県協では県の防犯展に協力、AM機6台を出展し、大好評を得た。

同防犯展は春の防犯県民運動の主要行事。（主催・香川県警察本部、高松北警察署、㈶香川県防犯協会連合会、協力・香川県協等6団体）

同協会では主催者の出展依頼に応え、アイレム㈱高松(営)、㈱セガ・エンタープライゼス高松(営)、㈱ゼムス、田町商会、㈲電精商事、㈱ナムコ高松(事)の会員6社が各1台出展協力。

5月9日から13日までの5日間、高松市丸亀町の三和銀行管理ビル1階フロアーで開かれ、親子連れで賑わったが、中でも人気を集めたのは無料開放された同協会出展の6台。

健全な遊具としてゲームをアピールしたものだが、地域社会と連繋した協会活動として、意義深いものがあった。

UFO CATCHER II
コーナー

香川県協・高仲会長

WANI-WANI
春の防犯県民運動
防犯展
●ご自由にご覧下さい
主催 ㈶香川県防犯協会連合会・香川県警察本部 高松市防犯協会・高松北警察署
協力 三和銀行・香川県アミューズメントマシン・オペレーター協会 ㈳香川県警備業協会・セコム株式会社・美和ロック株式会社 ㈶電気通信共済会
5/9(木)→5/13(月)
AM10:00▶PM4:00
抜いて
気を抜かないでドアロック
香川県
香川県警察本部
㈶香川県防犯協会連合会

大分県

「社会を明るくする運動・実施委員会」に出席

大分県健全娯楽業協会（石橋信昭会長）は5月21日、「社会を明るくする運動・大分県実施委員会」（大分市・東京海上ビル）に石橋会長が出席。

また、6月25日に開催される「平成3年度㈶大分県防犯協会理事会・評議会」にも石橋会長が出席を予定。

愛知県

総会を開催（6月12日）

加藤駿介会長が留任 ㈱カプコン辻本社長が講演

愛知県アミューズメント施設営業者協会（加藤駿介会長）は6月12日、総会を開催。（名古屋サンプラザ、午後1時半。出席者・27社約40名、及び委任状出席・27社）

当日は総会に先立ち、㈱カプコン辻本憲三社長による「私の業界観と経営についての考え方」と題する講演が企画され、約1時間、耳を傾けた。

3時からの総会では、通例総会議案を原案通り承認。役員改選では加藤会長が留任した他、2役員の交替があった。（詳細次号）

この他、◎会員名簿の作成、◎優良店舗の選出、熱田神宮祭礼日の24時間営業陳情、等が検討された。

◆新入会員 ◎㈱カプコン、◎㈱ユニカ、◎㈱コインバード

◆新事務局 〒470−01愛知県愛知郡日進町赤池丸根122の1㈱サンレジャー内
☎052・806・1330、FAX052・806・2721

講演する㈱カプコン辻本社長

大阪府

第40回理事会を開催（6/10）

模範優良店表彰、役員選出ルール等につき審議

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（梅原靖三会長）は6月10日、第40回理事会を開催。（ＯＳ会議室、午後3時、出席者・16名）

①模範優良店表彰について

選考委員会（委員長・峯副会長）を設け、これに一任することになった。

②役員選出ルール作り委員会よりの報告

加藤委員長より委員会での審議経過につき報告。これを検討すると共に、更に、委員会でルール作成を進める。

③府下各警察署保安課訪問について

持参資料を確認すると共に、特に期間を定めないが、順次実施される。

④近畿地区協議会よりの連絡事項

大阪中之島まつりへの参加結果につき、事務局より説明。

⑤その他

◎ＡＯＵ総会の報告、◎「天王寺まつり」参加について、◎ＯＡＯ事業協組合の経過報告 ◎次回（9/9乃至9/10）

広島県

第6回通常総会を開催（6/10）

平本会長等、全役員が留任

広島県アミューズメントオペレーター協会（平本将人会長）は6月10日、第6回通常総会を開催。（広島県民文化センター、午前11時、出席・11社20名、委任5社、計会員22社中16社）

◆同総会は来賓に広島県警察本部防犯部防犯課・平野定朗課長補佐、同・木戸雅一係長を迎えて開催された。

◆通例総会議案はいずれも原案通り承認。役員改選では、全役員が留任した。他、1名が増員となった。（詳細次号）

◆続いて、来賓の県警本部・平野課長補佐による挨拶があった。

◆更に、会食しつつの自由討議が行われ、景品提供機械につき、その運用及び景品につき、規制範囲を守ることを再確認。青少年に好ましくない機械の運用については、使用しない様徹底することを再確認した。

岡山県

第7期第4回理事会開催（6/13）

模範優良店選出等につき審議

岡山県アミューズメントマシン・オペレーター協会（松田次雄会長）は6月13日、第7期第4回理事会を開催。（岡山市・三光荘 午後3時、出席者・9名）

模範優良店選出、ゲーム場運営に関わる配布物制作等を審議（詳細次号）

兵庫県

ゴルフ同好会を開催（6/19）

㈱日輝商会、西永専務が優勝

兵庫県アミューズメントマシン・オペレーター協会（河合久雄会長）は6月19日、三木ゴルフ倶楽部でゴルフ同好会を開催。（出場者・20名）優勝は㈱日輝商会・西永和郎専務取締役。

第20回例会開催（7/17〜7/18）

——実施要領詳細決まる

この4月、リニューアル中のイズミヤ若江岩田店（東大阪市）が開店、上層階にスーパー業界では最大級とされる屋内娯楽施設「ファンタジーワールド」が生まれました。また香川県には西日本再大規模のテーマパーク「レオマワールド」も同じ頃オープンしています。

第20回例会はこれらの視察を兼ねて以下の日程により開催いたします。

また今秋はプレイランド誕生60年を記念するイベントを実施いたしますが、その実施要領をご説明などし、ご協力を仰ぎたいと考えておりますので是非ご参集いただきたくお願い申し上げます。

開催日・平成3年7月17日(水曜日)〜18日(木曜日)

日程・

17日	14：00〜15：00 ファンタジーワールド視察 17：45 湯郷温泉到着 例会、懇親会
18日	Aコース・レオマワールド視察 Bコース・第10回ゴルフコンペ（作州武蔵カントリークラブ）

集合・①**17日午後1時までに新大阪駅1階団体待合室にお集まり下さい。**（新幹線を下車されたら、中央改札口〈3F〉を出て1階にお越し下さい）。貸切バスで移動します。

②東京より新幹線「ひかり77号」（9：28発）に乗車されると間に合います。

東京9：28→熱海10：05→静岡10：30→名古屋11：30→新大阪12：32

東京より上記の乗車希望者には切符を手配いたします。

宿泊と例会・「湯郷グランドホテル」
岡山県英田郡美作町湯郷温泉
☎0868 7—2—0395

会費・1万5千円

以上

日程行程表

日時	行程	宿泊地
7月17日（水）	13：00 新大阪駅＝＝14：00頃 泉屋SC（若江岩田店）視察 15：00頃＝＝15：30 大阪南IC＝＝17：30 美作IC＝＝17：45 湯郷温泉	湯郷温泉 湯郷グランドホテル
7月18日（木）Aコース	8：30 湯郷＝＝児島IC＝＝瀬戸大橋経由＝＝坂出IC＝＝11：00〜15：00 レオマワールド（視察）＝＝高松空港——16：45 JAS398便 ✈ 17：55 羽田空港	
7月18日（木）Bコース	◎ゴルフコース 7：45 ホテル＝＝（20分）＝＝作州武蔵CC＝＝岡山駅 8：30スタート 7組 OK	
	◎往路接続新幹線 ひかり77号 東京 9：28＝＝熱海 10：05＝＝静岡 10：30＝＝名古屋 11：30＝＝新大阪 12：32	

プレイランド誕生60周年記念!! イベント作品大募集

プレイランドの写真・図画・作文大募集！

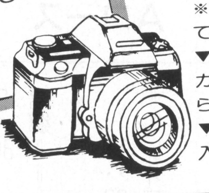
パパ、ママ、わたし。
みんなの好きな
遊・スペース！

デパートに子供遊園地「プレイランド」が誕生してから、今年で60年を迎えます。今では、スーパー、ショッピングセンターなどに、ご家族そろって楽しめる、明るく健全な「プレイランド」が数多くもうけられています。今回、「プレイランド」誕生60周年を記念して、楽しく、夢のある「プレイランド」のイメージを広く募集することになりました。
応募された作品は、お近くの「プレイランド」に展示し、優秀な作品にはペアでディズニーランド（ロサンゼルス市）へのご招待など、素敵な賞品も用意されています。夢のあるみなさんの「遊・スペース」をお待ちしています。

作文の部

〔小学生、中学生の部〕
▼テーマ　あなたがプレイランドで体験した、楽しかったこと、おもしろかったことから、こんなプレイランドで遊びたいなどの希望やイメージを自由に表現してください。
▼募集対象　小学生、中学生
▼応募方法　市販のB5版400字詰原稿用紙、枚数の制限はありません。
▼　賞　優秀賞（３点）５万円相当の図書券など
　　　　佳　作（10点）２万円相当の図書券など

〔一般の部〕
▼テーマ　プレイランドの思い出、感心したこと、希望や意見、注文など、内容は自由です。
▼募集対象　高校・大学生、一般の方
▼応募方法　市販のB5版400字詰原稿用紙、5枚程度。
▼　賞　優秀賞（３点）賞金10万円
　　　　佳　作（10点）賞金３万円



写真の部

▼テーマ
プレイランドの風景、親子のふれあい、子供たちの表情、遊びへの熱中など、楽しい写真をお待ちしています。
▼募集対象
一般の方（どなたでも応募できます）
※必ずプリント写真で応募してください。
▼応募方法
カラープリント（Lサイズから四ッ切サイズまで）
▼　賞
入賞（10点）賞金３万円

図画の部

▼テーマ　あなたが遊んだプレイランドや、遊んでみたいプレイランドのイメージなど、自由に表現してください。
▼募集対象　小学生まで
▼応募方法　B4版画用紙(257㎜×357㎜)に、水彩・パステルなど画材は自由です。
▼　賞　入賞(10点)3万円相当の図書券など

グランプリ！

ロサンゼルス市ディズニーランドへ
ペアーで5日間の招待旅行！

作文部門(2点)、写真部門(1点)、図画部門(1点)の最優秀作品には、ロサンゼルス市ディズニーランドへ5日間(本人と付添またはお二人で)の招待旅行。その他、3部門共通にアイデア賞、ユニーク賞などを用意しています。

●応募先　募集ポスターが掲示してあるデパート、スーパー、ショッピングセンター内「プレイランド60」係あてに作品を郵送してください。　なお、ご来店のさいにご持参されても結構です。
※作品には、自宅住所・氏名・電話番号・年齢・職業または学校名を明記してください（写真・図画は裏面に）。
※応募作品の返却はいたしません。また、応募作品の著作権は、主催者に帰属するものといたします。

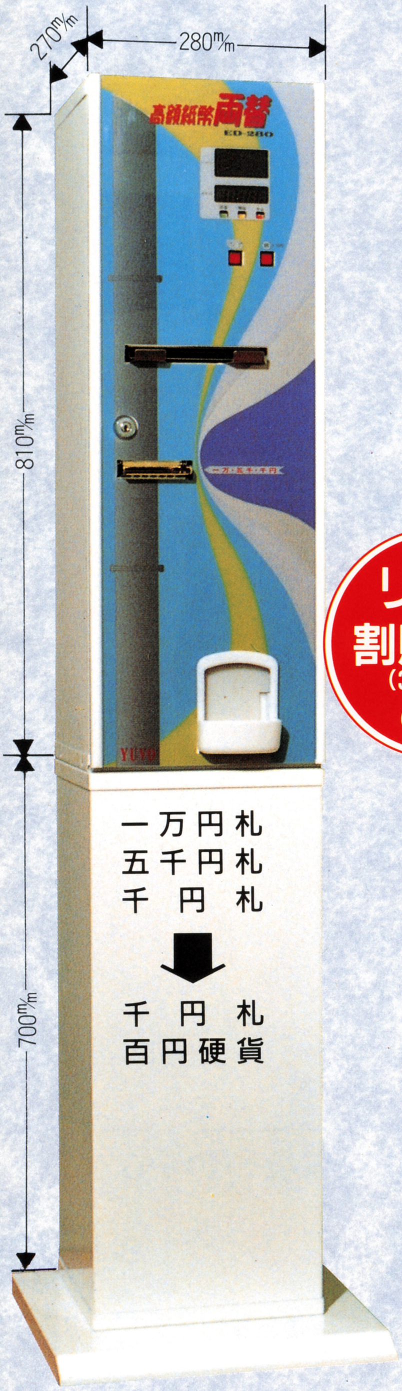
●募集締切　平成３年９月10日（当日消印有効）
●審　　査　有識者を委員とする協会本部の審査委員会にて行います。
●発　　表　平成３年10月22日開催のイベント会場にて、発表と表彰を行います。

主催：日本SC遊園協会　後援：通商産業省(申請中)　(社)青少年育成国民会議
協賛：(社)日本ショッピングセンター協会　日本チェーンストア協会　日本百貨店協会

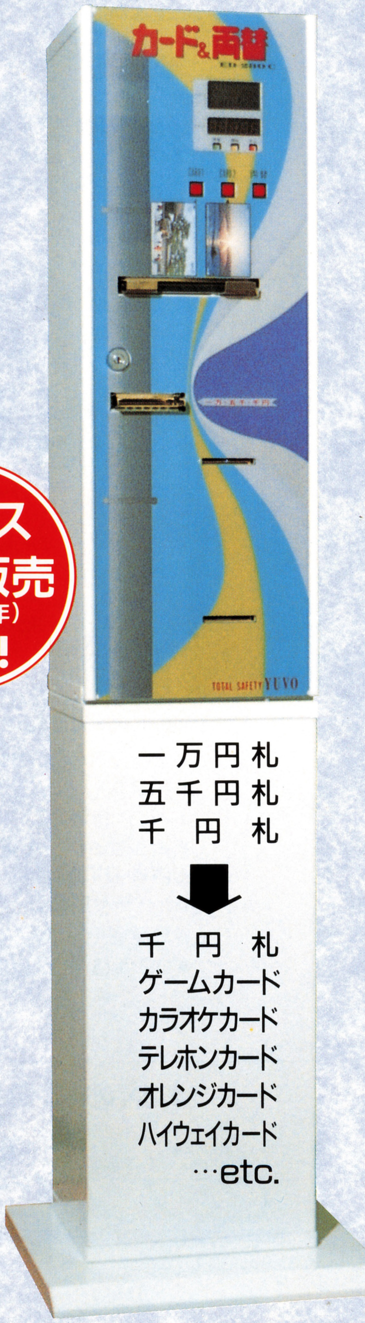
■お問い合わせ先　日本SC遊園協会：東京都渋谷区渋谷1−8−3　TEL03−3486−6661

これがED280の全貌です

高額両替
ED 280


270m/m
280m/m
810m/m
700m/m
高額紙幣両替
ED-280
YUVO
一万円札
五千円札
千　円　札
千　円　札
百円硬貨

カード&両替
ED 280―C


カード&両替
ED-280C
TOTAL SAFETY YUVO
一万円札
五千円札
千　円　札
千　円　札
ゲームカード
カラオケカード
テレホンカード
オレンジカード
ハイウェイカード
…etc.

リース・割賦販売（3〜5年）OK!

6ヶ月に及ぶフィールドテストで、ノークレーム、ノートラブル。その実力を如何なく発揮した価値ある両替機です。

セキュリティは万全

- 受入、払出各金種及びデータ呼出は全て別鍵付。
- オリジナル警報装置付。

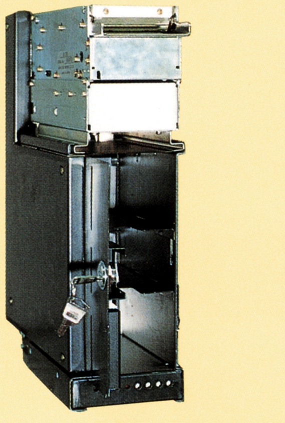
一目瞭然の内部表示

- モードは1桁、データは4桁の内部表示でデータ読出ができます。また、エラー内容が一目瞭然でわかります。

販促パワー全開メッセージボード

- 「いらっしゃいませ」「只今両替中」「カード○○」「ありがとうございました」等、標準メッセージから漢字500文字の特注メッセージまで。

高額紙幣鑑別機
VSP-110（3金種分離収納式）



W115×D265×H365

受入　一万円札（200枚）
五千円札（100枚）
千円札（300枚）
全て分離収納式

払出　千円札（1000枚）
百円硬貨（3000枚）
払出金種セレクト可

受入　一万円札（200枚）
五千円札（100枚）
千円札（300枚）
全て分離収納式

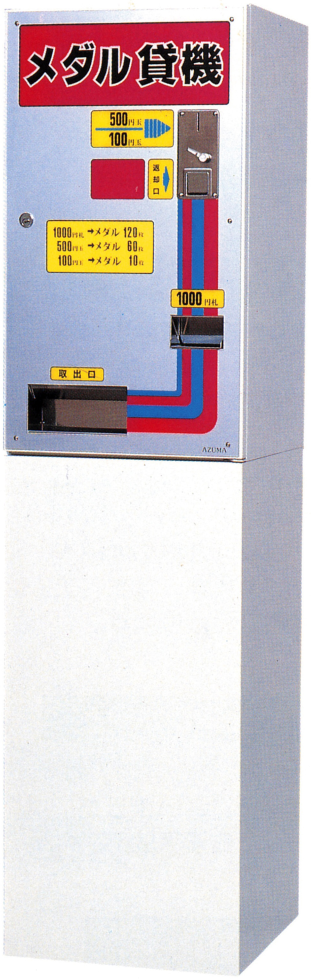
払出　千円札（1000枚）
プリペイドカード2種（各200枚）
セレクト可

TOTAL SAFETY YUVO®
大平技研工業株式会社
本社工場　岐阜県岐阜市岩井万場44番地　電話 0582(41)7491
FAX 0582(41)8491
関工場　岐阜県関市豊岡町3－2　電話 0575(24)2101
大阪営業所　大阪市淀川区西中島5丁目9-2 新大阪サンアールビル9F
電話 06(305)6613　FAX 06(305)3695

ゲーム業界に新戦力

メダルマシンを強力にアシスト―

千円紙幣 500円・100円硬貨 対応


メダル貸機
500円玉
100円玉
返却口
1000円札→メダル 120枚
500円玉→メダル 60枚
100円玉→メダル 10枚
1000円札
取出口
AZUMA

ビッグな収容量で補給・回収も簡単な新型ホッパーを搭載

スリムなボディにビッグな収容量。メダル約8000枚収容の新型ホッパーを搭載。効率よい補給・回収と余裕のサービスで、メダルマシンのフル回転をアシストします。

●メダルの払出枚数は簡単に任意設定

メダルの払出枚数が任意に設定可能。操作はシンプル、ディップスイッチをセットするだけ、指先ひとつで設定・変更ができるうれしい設計です。

●場所をとらず安心サービス

巾38×奥行38×高さ68(cm)のスリムボディ。

●どんな場所にもマッチするハイセンスなデザイン。

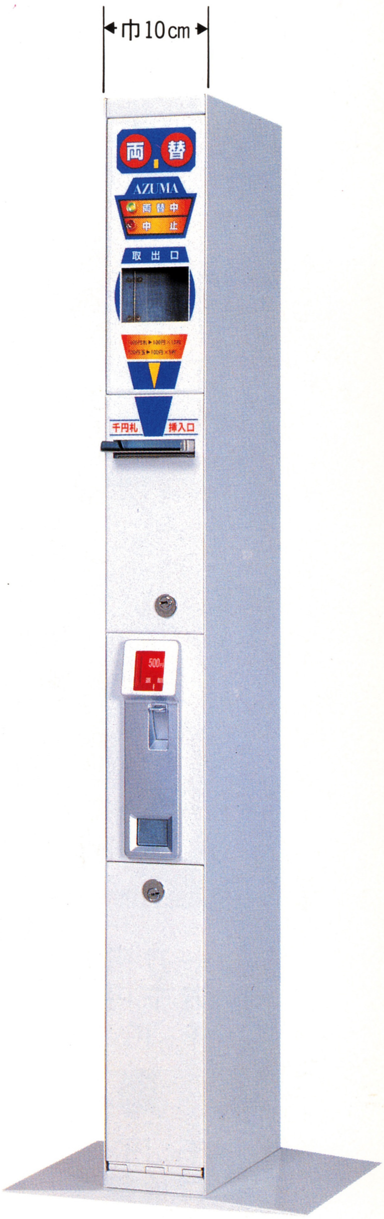
●オプションとして専用ディスプレイ。

●OP価格￥290,000―

好評発売中　**AZ-102**《専用架台付メダル貸機》

先進機能を満載して、いま、コンパクトに登場！

AZ-103


巾10cm
両替
AZUMA
両替中
中止
取出口
1000円札▶100円×10枚
500円玉▶100円×5枚
千円札
挿入口
500

両替業務に新鋭機

コンパクトなボディに、使いやすさ・稼動力を集約。効率化・省力化の原点と、安心・確実なサービスをお約束します。
1000円紙幣→100円硬貨10枚
500円硬貨→100円硬貨5枚
又は
1000円紙幣→500円硬貨2枚
100円硬貨5枚→500円硬貨1枚

●新型ホッパーを搭載

100円硬貨収容量1000枚の新型ホッパーを搭載。

●場所をとらないコンパクト設計

巾10×奥行23×高さ100(cm)のコンパクトボディ。

好評発売中　**AZ-103**

●OP価格　￥180,000―

設置台数が売上アップの武器になる！低価格で新発売

50円硬貨使用ゲーム機を強力にアシスト――

テレビゲームなどの台間設置に便利！

100円硬貨→50円硬貨2枚
500円硬貨→50円硬貨10枚
（又は10円硬貨5枚→50円硬貨1枚に）
又は
50円硬貨→10円硬貨5枚
100円硬貨→10円硬貨10枚

●場所をとらないコンパクト設計

巾10×奥行23×高さ100(cm)のコンパクトボディ。

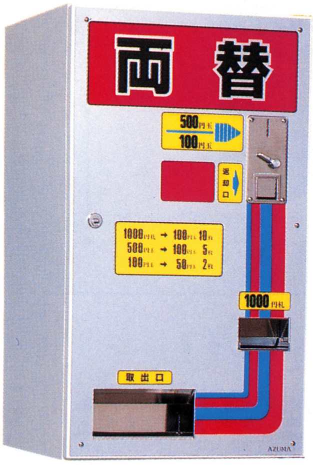
●新型ホッパーを搭載

50円硬貨収容量1100枚の新型ホッパーを搭載。

好評発売中　**AZ-105**

●OP価格　￥139,000―

両替業務の省力化、合理化を目指すAZUMAから、両替機の新鋭機を低価格でお応えします。


両替
500円玉
100円玉
返却口
1000円札→100円玉 10枚
500円玉→100円玉 5枚
100円玉→50円玉 2枚
1000円札
取出口
AZUMA

●場所をとらずに安心両替。

巾38×奥行38×高さ68(cm)のコンパクトボディ。

●千円紙幣、500円・100円硬貨の両替がこなせるオールインワンタイプ。

1000円紙幣→100円硬貨10枚
500円硬貨→100円硬貨5枚
100円硬貨→50円硬貨2枚
又は10円硬貨10枚

●OP価格　￥290,000―

好評発売中　**AZ-101**《専用架台付両替機》

お店の繁栄は清潔な環境づくりから!!

クリーン温風乾燥機

セラフィーヌ

新しいトイレ空間の創造

リース & 販売

●5年リース 月々3,700円

お客様にもきっと喜ばれます。
清潔乾燥20秒！

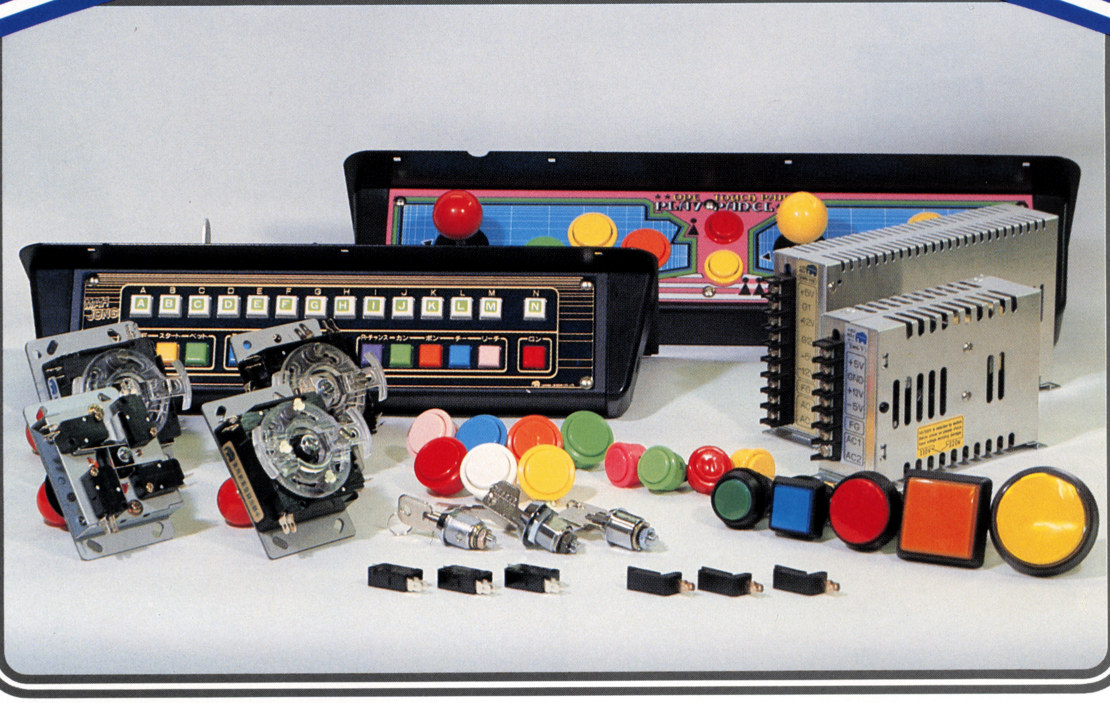
好評発売中

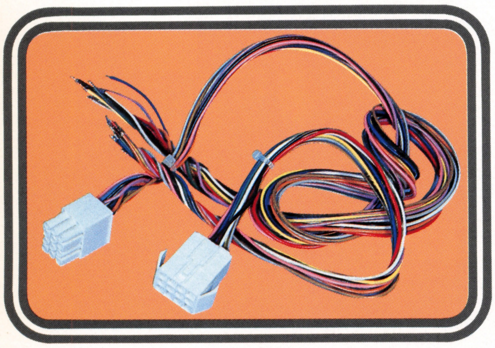
定価 165,000円

AZUMA
株式会社　吾　妻

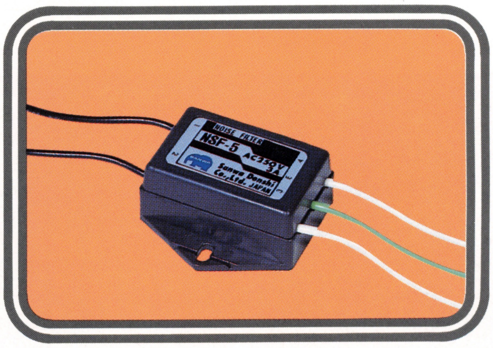
〒192 東京都八王子市中野山王2−6−11
FAX 0426(24)2153
TEL 0426(27)5551㈹

SANWA'S PARTS

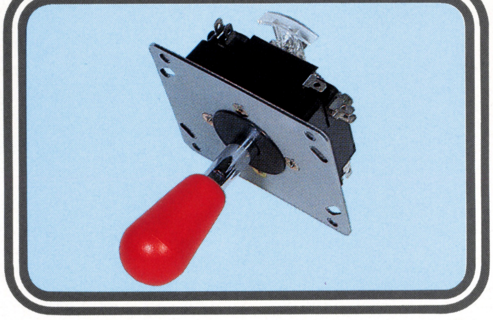




麻雀ハーネス　M-H



ノイズフィルター　NF-S



ジョイスティック　JLW-TM-I

三和電子株式会社 SANWA DENSHI CO.,LTD

58-5 NAKAMARUCHO ITABASHI-KU TOKYO. JAPAN.　PHON:03(3959)6611　FAX:03(3955)9208
TELEX:STRAD J25633　SUMITOMO-BANK OHTSUKA-BRANCH A CNO.173617

本社　〒173 東京都板橋区中丸町58番5号 PHONE 03(3959)6611　FAX 03(3955)9208 TELEX STRAD J25633 振込銀行：住友銀行 大塚支店 ㊢173617	**大阪支店**　〒533 大阪市東淀川区東中島4-11-32 ネオライフ新大阪805 TEL 06(324)3916　FAX 06(324)3918 振込銀行：十三信用金庫 新大阪駅前支店 ㊢205700

KOTOBUKI

ロングセラーで
ベストセラー。

好評発売中

18インチ メダルゲーム

高品質 一級品を使いフル装備！

低価格 業界の常識を破った！

KOTOBUKI
For Amusement Only
TAKE A CHANCE
WITH YOUR HONEY
INSERT COIN
KOTOBUKI

〈サイズ〉H1780×W530×D600m/m

〔コトブキメダルゲーム人気機種リスト〕

- 麻雀ラブハウス
- 麻雀電子基盤
- かぐや姫Ⅱ
- 麻雀ベガス
- ラッキー13JANMU
- ラッキー21
- ラッキー37
- ラッキー74
- ラッキー75
- ラッキー88 PART 2
- ラッキー89
- ラッキー90
- ファイナルバニー
- 華仁義
- キューティーライン
- エルドラード
- ラッキースター
- レディーメーカー
- 舞妓花
- 花合わせ6
- 夢牌
- 麻雀クリスタル・セブン
- プレイP・Kレインボー

※その他基板色々取揃えてありますのでお問い合せ下さい。

ゲーム場のインカムUPはコトブキメダルゲームが1番！

株式会社 コトブキ

〒161 東京都新宿区下落合4-5-4 ☎03(3952)3271(代)

HIME HOPPER
SERIES

革新への挑戦

技術革新が生んだ合理的メカ。トラブルが少なく、手間要らず。

研磨材混入無障害

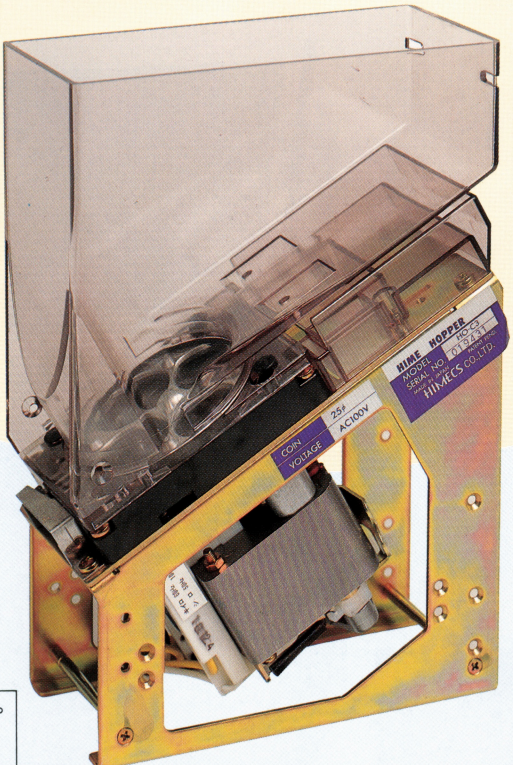
超軽量＆高信頼性

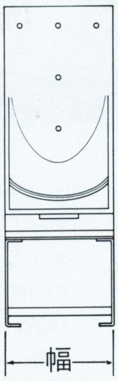
パーフェクトの払い出し

コインの2枚噛みなし

シンプルでワンタッチ分解が可能

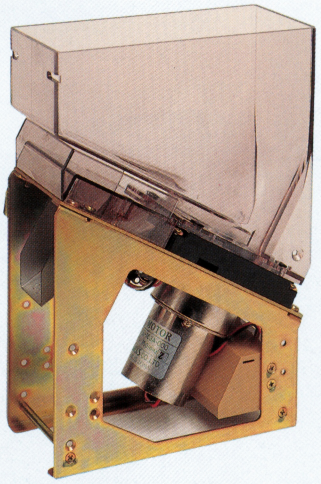
耐久性バツグン

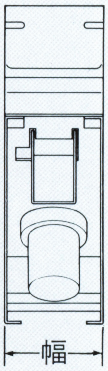

HIME HOPPER
MODEL HO-C3
SERIAL NO. 019431
MADE IN JAPAN
PATENT PEND.
HIMECS CO.,LTD.
COIN 25¢
VOLTAGE AC100V



●前出しホッパー

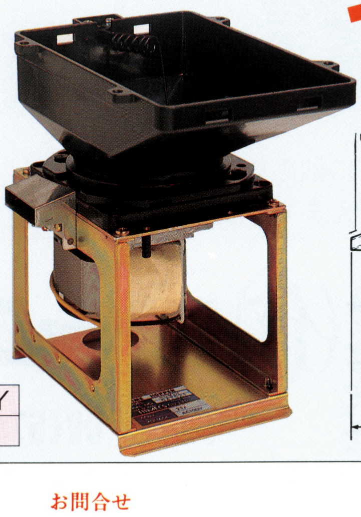
モデル	C3R	C2R	M2R
幅寸法(㎜)	76	85	110

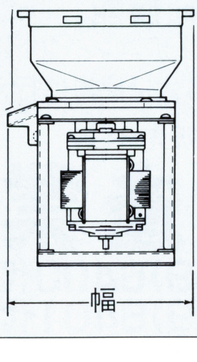




●後出しホッパー

モデル	C3U	C2U	M2U
幅寸法(㎜)	76	85	110





●水平ホッパー

モデル	M2Y
幅寸法(㎜)	151

※サンプルを無償でお送り致します。

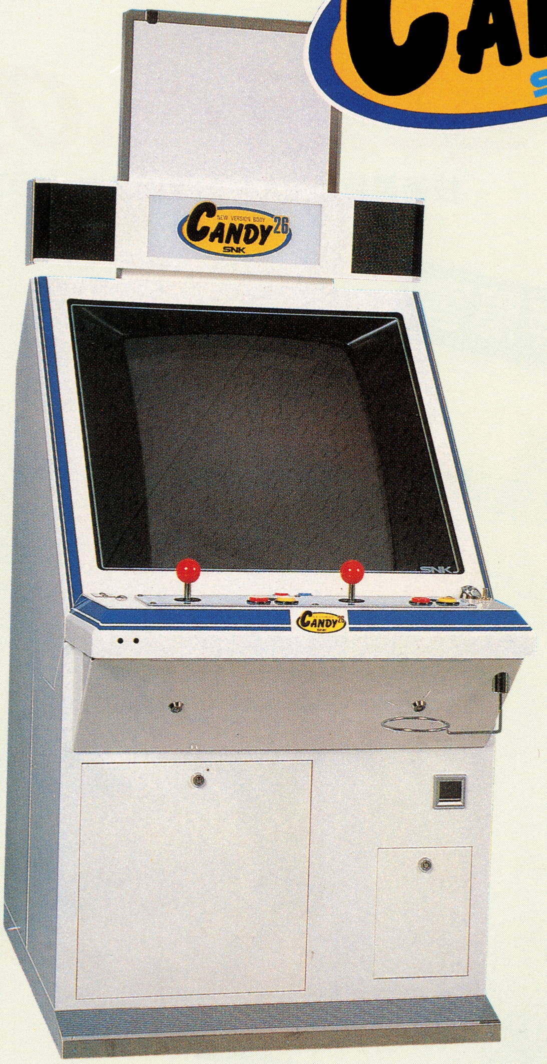
お問合せ

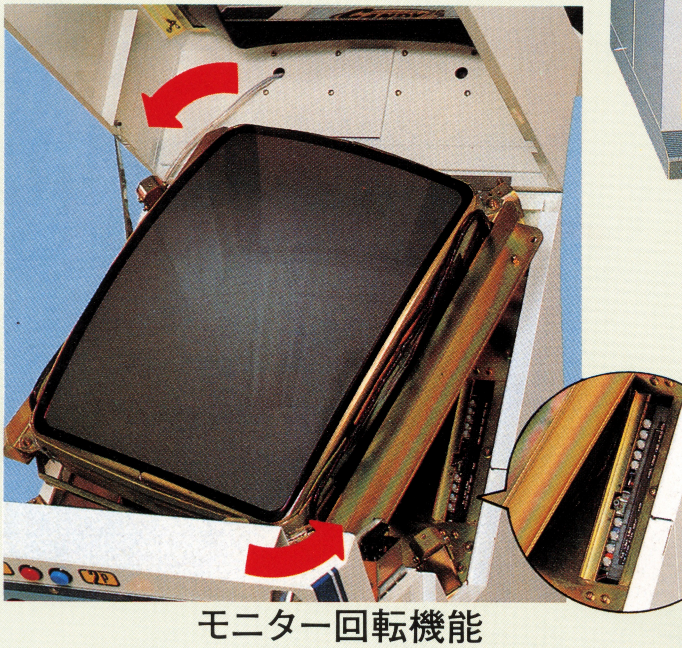
HIMECS CO.,LTD. ハイメックス 株式会社

☎0729(85)5111(代)
FAX. 0729(85)0470
〒579 東大阪市西石切町 7-2-11

ゲームをするなら
キャンディでやらねば

NEW VERSION BODY
CANDY 26
SNK





モニター回転機能

26インチモニターはキャビネットにコンパクトに納められ、画面の縦横変更もローリング方式で簡単に行えます。

名称	キャンディ26″
使用電源	AC100V±10V（50/60Hz）
消費電力	140W
重量	95kg
寸法	幅　660mm 奥行　850mm 高さ　1,290mm
ブラウン管	26″CRTカラーモニター MS8-26（ナナオ製）
オプション	アップライト台 灰皿 コントロールパネル各種

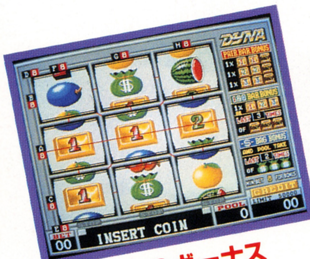
OP価格　¥258,000円

ゲーム機＆パーツ・販売・修理
トリオ産業㈲
TEL　06(789)6400㈹
FAX　06(789)6401㈹
〒577　東大阪市長堂3丁目45-6
振込先　富士銀行　東大阪支店（普）1309837 トリオ産業（有）

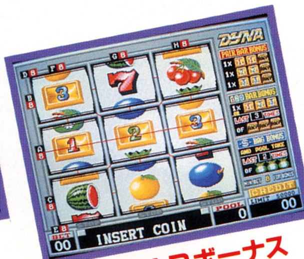
ユーエス産業㈱
TEL　06(574)0993 FAX　06(574)0832
〒552　大阪市港区港晴4-18-23

★EXCITING!! GRAND SCALE!! GOLD INGOT BONUS!!

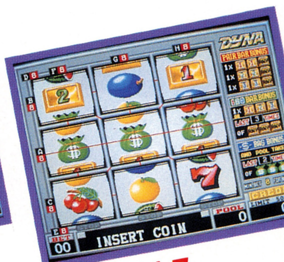
3つのボーナスで GOLD INGOTを狙え!!


DYNA
INSERT COIN
POOL
CREDIT

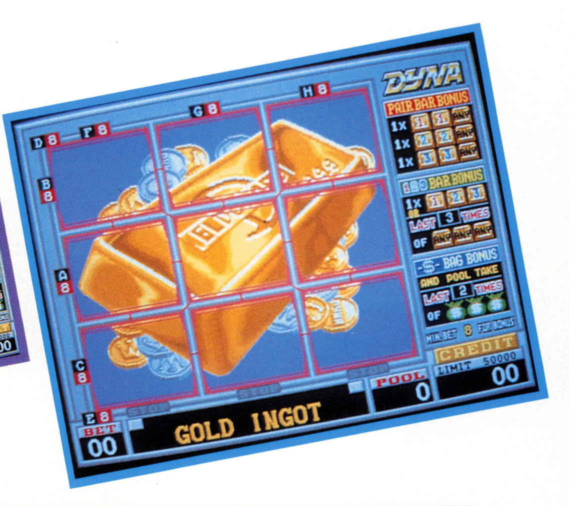
ペアBARボーナス
スリー・ステップの
ペアBARボーナス!


DYNA
INSERT COIN
POOL
CREDIT

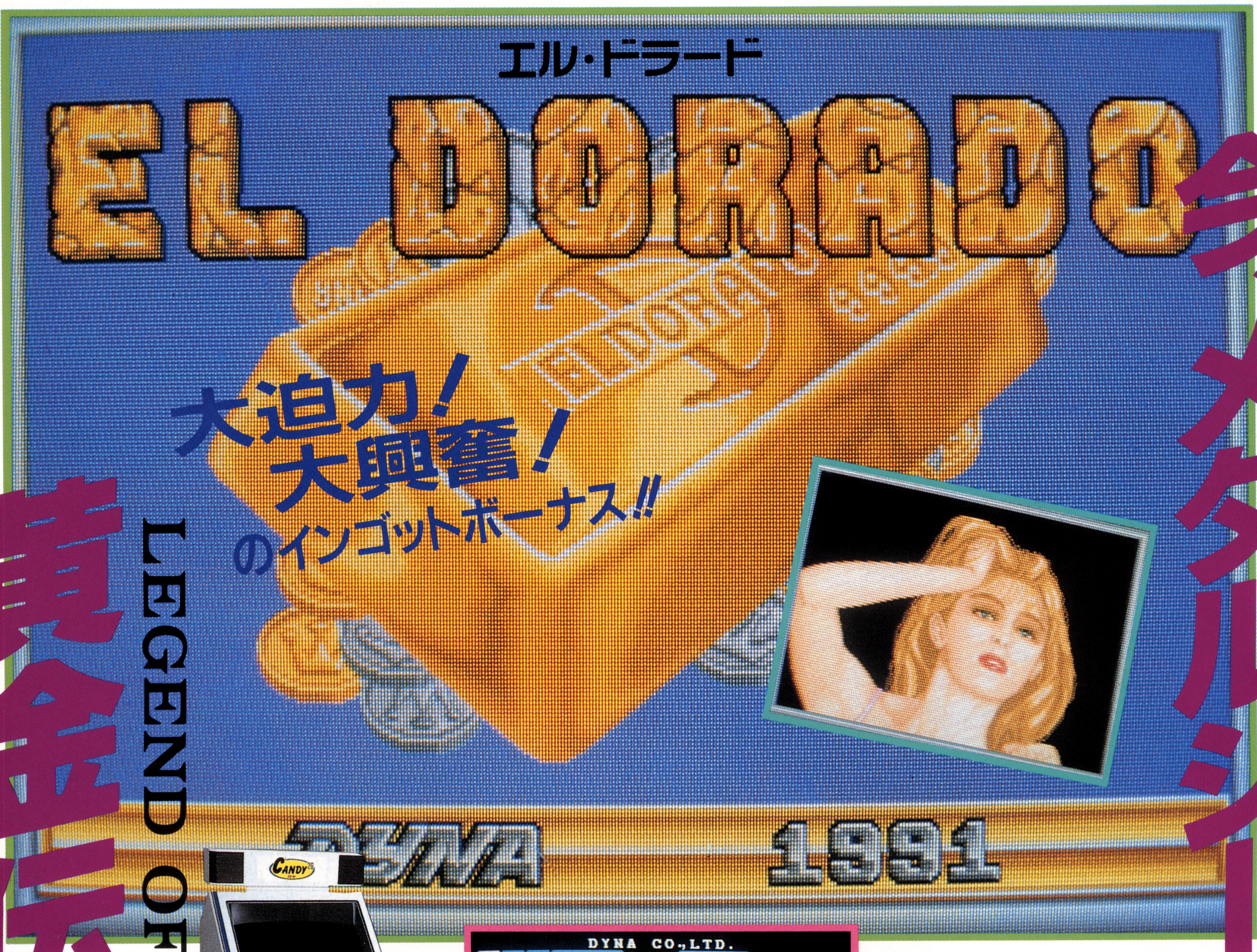
1･2･3 BARボーナス
一発必中で
1･2･3BARボーナス!


DYNA
INSERT COIN
POOL
CREDIT

ドルボーナス
プールGETの
ドルボーナス!


DYNA
PAIR BAR BONUS
BAR BONUS
BAG BONUS
POOL
CREDIT
LIMIT 50000
GOLD INGOT

エル・ドラード

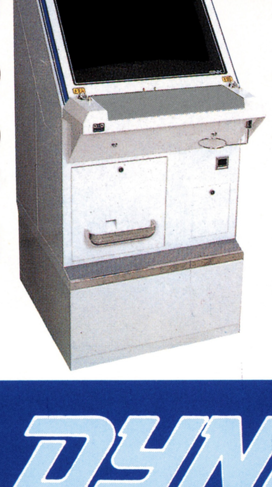

EL DORADO
DYNA 1991

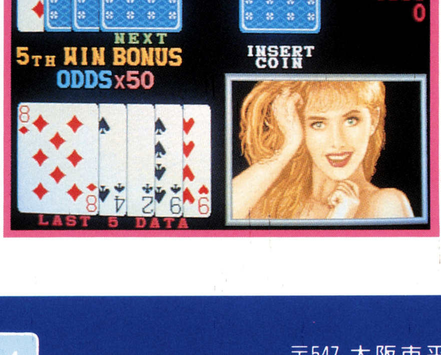
大迫力!
大興奮!
のインゴットボーナス!!

今、メダルシーンに、

黄金伝説。

LEGEND OF GOLD




DYNA CO.,LTD.
CREDIT
00
ODDS
0
NEXT
5TH WIN BONUS
ODDS x50
INSERT COIN
LAST 5 DATA

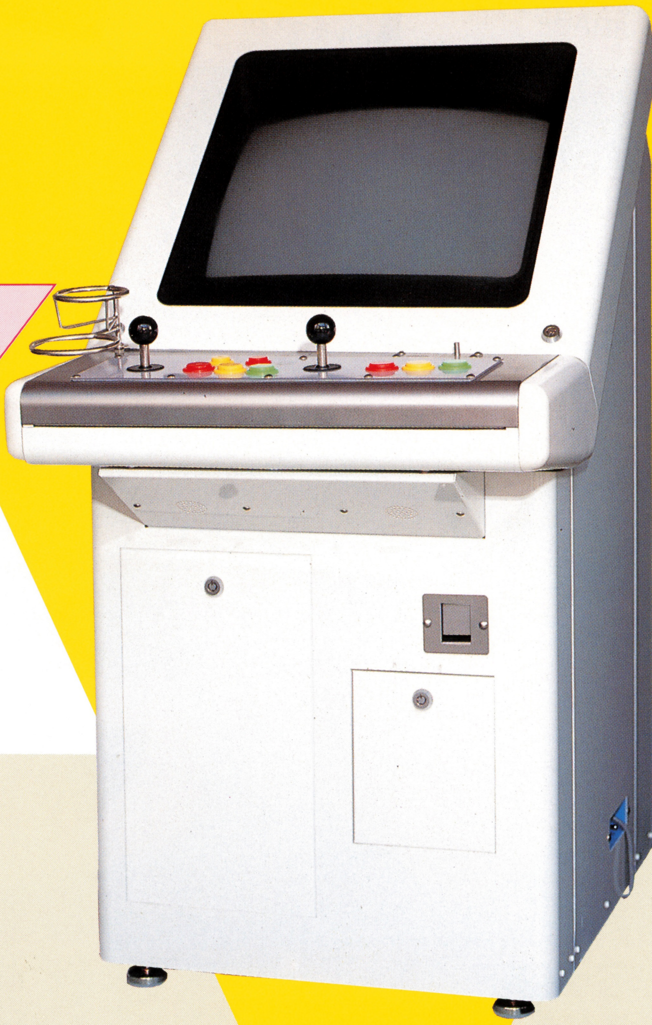
W-UPステージ
エキサイティングな
GALのグラフィック!

¥128,000
MAIN P.C.B
発売中!

DYNA CO.,LTD.
〒547 大阪市平野区瓜破2−3−48
2-3-48. URIWARI. HIRANO-KU. OSAKA. 547. JAPAN.
TEL 06(707)9268. FAX 06(708)6743

NEW TYPE
18 INCH RIDER
ライダー

使い易さバツグン！ニューアイディアを盛り込んだコレが筐体の最先端!!



（オプション）

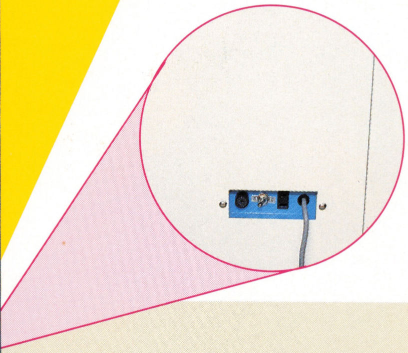
カップ&灰皿ホルダー

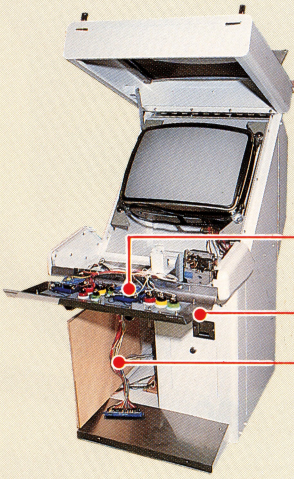
コレは便利！カップ用、
灰皿用が一体に。

※実用新案出願中

外部スイッチ

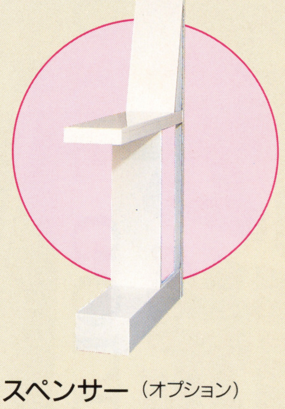
電源のON/OFFが
外側から簡単にでき
ます。





- パネルは麻雀タイプ、カードゲームタイプ、2レバー装備タイプ、その他あります。
- パネル部はステンレスの使用でキズ、サビに抜群の強さを発揮。また、プラスチックの採用で流麗なフォルムを実現しました。
- 基板の出し入れは、前面から簡単にできます。

▶SIZE-H1,050×W550×D760(㎜)▶ ▽95-3472
▶空台もあります。(ガラス、インストラクションケース付)



スペンサー（オプション）

プレイヤーへのサービスに不可欠。
スマートな荷物置き。

〈通産省認可登録電子応用機械器具製造事業登録 No. 東・第5273号〉

株式会社 カシオゲーム

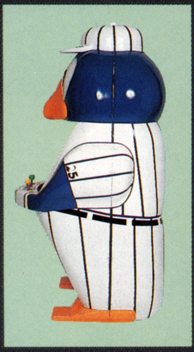
〒136 東京都江東区亀戸3－25－11
TEL 03(3638)0091　FAX 03(3638)0093
振込銀行/富士銀行亀戸支店　当座預金3023

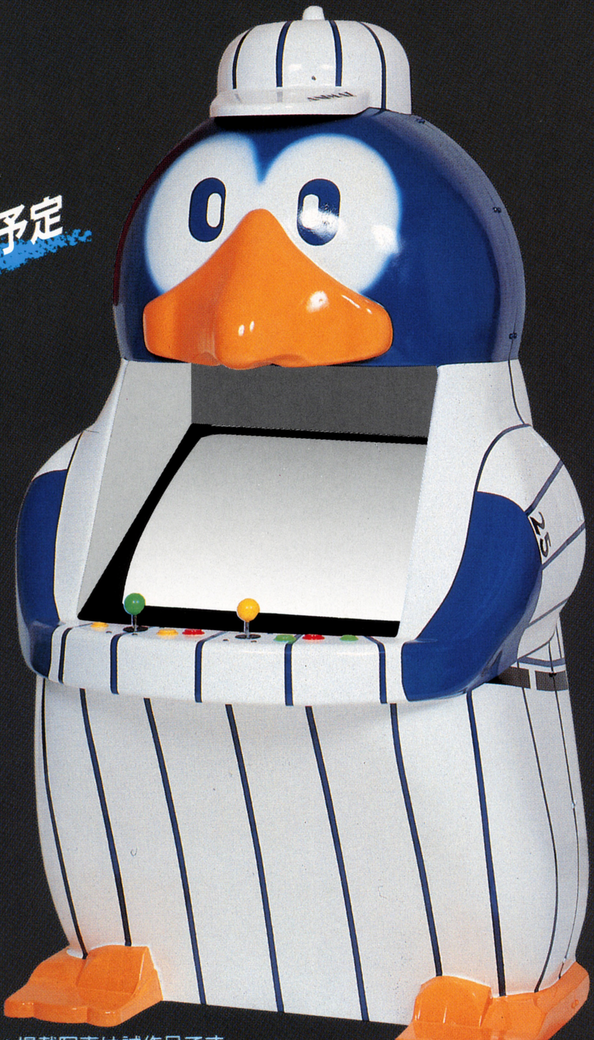
視・聴・触へのこだわり

Move

7月20日発売予定

SCロケ・遊園地・イベントetc に抜群の集客効果発揮!!



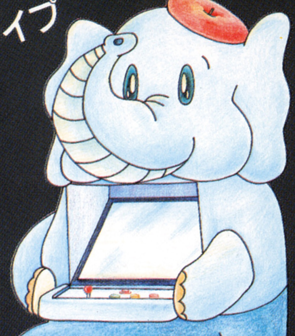


▲掲載写真は試作品です。
〈仕様〉・25吋モニター使用・H 1580×D 850×W 850（m/m）

動物シリーズ 第1弾 ペンギンタイプ

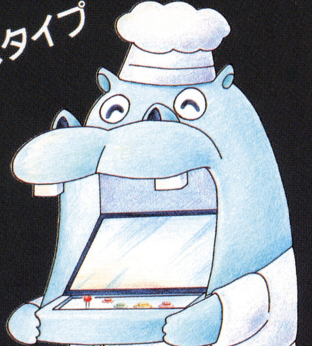
ANIMAL

ゾウタイプ



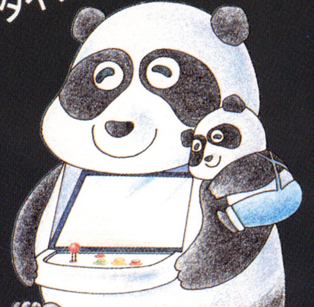
第2弾 8月下旬発売予定!

カバタイプ



第3弾 9月下旬発売予定!

パンダタイプ



第4弾 10月下旬発売予定!

意匠登録・実用新案申請中

COSMO

視・聴・触を満たす先進技術

COSMO

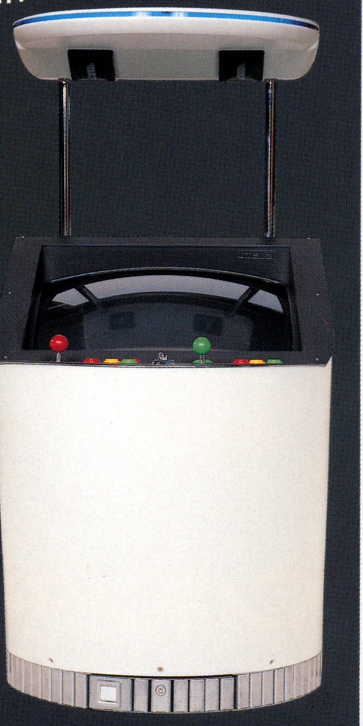
時代を跳び越えた
ハイグレードな製品ラインナップ!!

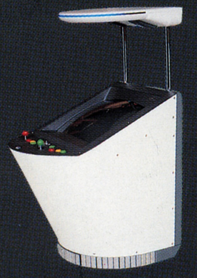
COSMOS-U26

意匠登録申請中

超新星（スーパーノバー）誕生!!

ファッション性・高級感を
追求した、26吋大画面筐体!!





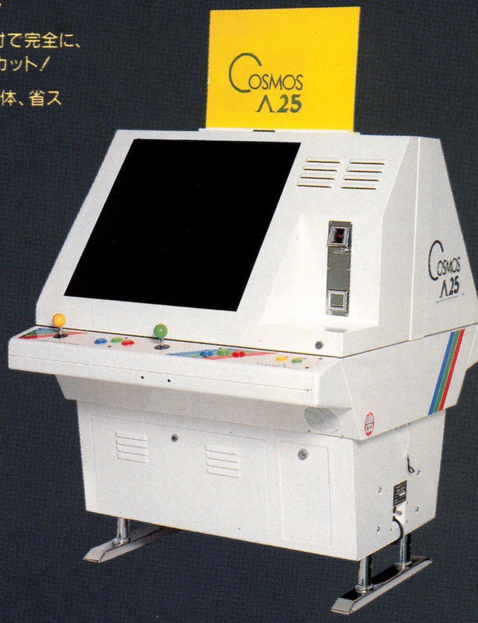
NANAO DUAL 8™

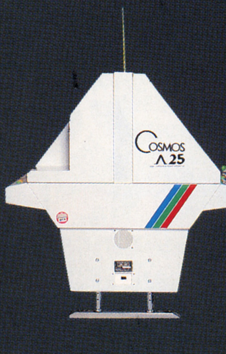
■仕様
H1380×W680×D920（m/m）
材質：オール樹脂製

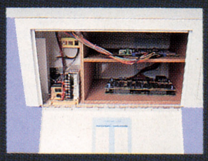
COSMOS ラムダ Λ25

〈特 長〉

- ●パネルの操作性を更に、向上させました。
- ●2スピーカー、重低音HiFiサウンドの大迫力!
- ●相互干渉防止装置付で完全に、モニターの干渉をカット!
- ●25吋TWO（ツウー）画面筐体、省スペースで1台2役!



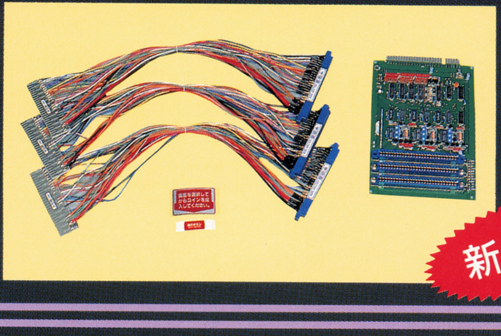




●1P側・2P側の電源は独立、メンテナンスはセパレートで行なえます。又、一ヵ所集中でラクラクOK!!

NANAO DUAL 8™

■サイズ
H1170×W880×D1120（m/m）



新発売

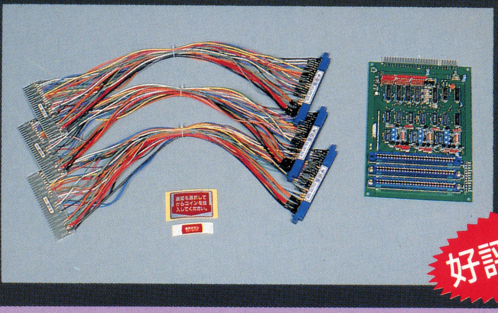
スリーゲーム セレクトサブ 麻雀仕様

※麻雀中間ハーネス3本、ボタンシール付

OP価格 ¥48,000

- ●1台の筐体で2or3種類のゲーム基板を同時使用でき、選択することが出来ます。
- ●各ゲーム毎のモニターRGB調整サブ基板上で出来ます。
- ●各ゲーム毎のプレイ数を確認できます。
- ●ワンタッチで取付けられます。

オプションでJAMMAハーネス➡麻雀ハーネスも有ります。



好評発売中!

スリーゲーム セレクトサブ

〈JAMMA規格〉

※JAMMA中間ハーネス 3本、ボタンシール付

OP価格 ¥48,000

- ●1台の筐体で2or3種類のゲーム基板を同時使用でき、選択することが出来ます。
- ●各ゲーム毎のモニターRGB調整サブ基板上で出来ます。
- ●各ゲーム毎のプレイ数を確認できます。
- ●ワンタッチで取付けられます。

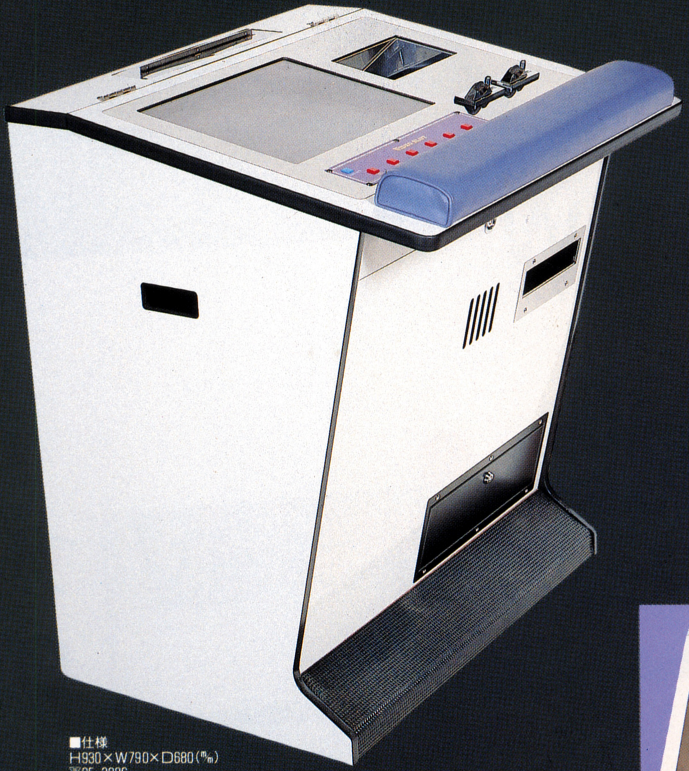
COSMO MAKER OF PIONEER THAT BIG MONITOR GAME MACHINE

NEW VEGAS STAR

ベガス・スター

定価¥480,000

高級感を追究！ ハイセンスな装いで新登場!!



■仕様
H930×W790×D680（m/m）
〒95-3226

★オーバーフローコインは自動的に
金庫室に落ちます。

NEW PENNY FALLS

各機構も更にグレードアップ。

★大型19吋フラットフェイスモニター使用。
★ホッパーは旭精工製のエスカレーター仕様。
★操作パネルはカードゲーム、スロットゲーム、麻雀その他にワンタッチで交換可能。
★ディスプレイ・ボードは照明付き。
★メダル・100円の2WAY方式。

コスモ電子株式会社

本社 〒570 大阪府守口市八雲東町2−181
☎(06)906-1111(代表)/FAX(06)906-1112

FOR NEW MANKIND

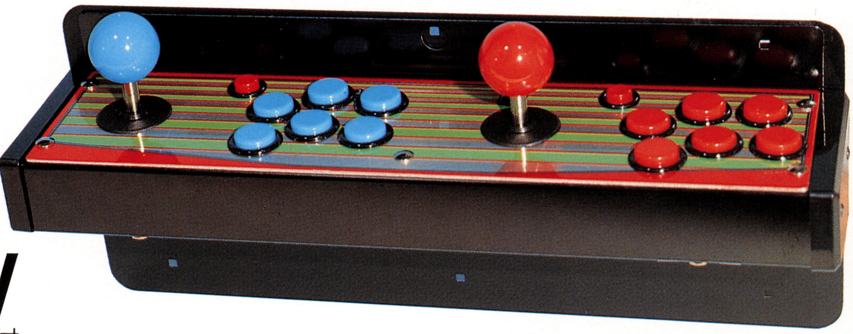
セイミツ・ニュース

SEIMITSU
7月号

CTXシリーズ最新モデル

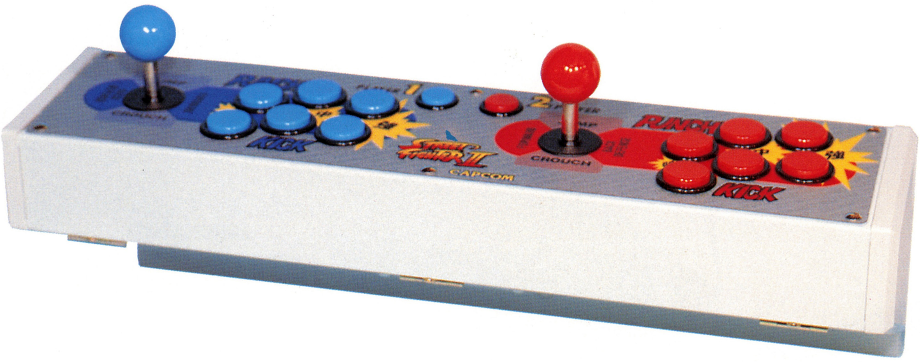
㈱カプコン「ストリートファイターⅡ」専用コンパネ

新発売!!



CTX-19W

（ミニ・アップ用）※ハーネス付


CROUCH
PUNCH
KICK
PLAYER 1
2 PLAYER
STREET FIGHTER II
CAPCOM
CROUCH
PUNCH
KICK

大好評発売中！

CTX-33W

（18・26インチ用）※ハーネス付

PUNCH
PLAYER 1
2 PLAYER
CROUCH
KICK
STREET FIGHTER II
CAPCOM
PUNCH
CROUCH
KICK

- セイミツ・CTX-33W、
- セガ・エアロテーブル、
- セガ・エアロシティー、
- SNK・キャンディー（25・26インチ）
  用中間パネル　※ハーネス付

PUNCH
PLAYER 1
2
CROUCH
KICK
STREET FIGHTER II
CAPCOM
PUNCH
CROUCH
KICK

- ナムコ・コンソレット（26インチ）
  用中間パネル　※専用ハーネス・コネクター付

▶板金、ハーネス加工、各種組み立て、各種筐体、その他、特注承ります。

努力と実績で明日を拓く――

株式会社セイミツ商事

本社／埼玉県戸田市美女木5－20－9　〒335
TEL0484(21)5200　FAX0484(21)2433

代理店

㈱水野商事
札幌市中央区南三条東1－1
TEL　011(232)2755

㈱カワクス
本社
東大阪市川俣3－1－35
TEL06(787)1881
東京営業所
東京都台東区東上野1-24-4
TEL03(3837)3884

㈱セイミツ関西
大阪市東淀川区下新庄3-11-13
TEL　06(326)8691

㈲プリンス
TEL　06(323)8804

㈱セイミツ九州
福岡市博多区東光2-20-38
TEL　092(472)6316

第11回

♪ KARAOKE

カラオケビジネス実務講座

「プリペイドカード」

先月号では「集中管理システム」をテーマに取り上げ、カラオケビジネスの管理運営に多くのメリットがあることがわかった。今回も、そのテーマの流れにそって管理システムのひとつである「プリペイドカード」にスポットを当てた。カード時代、キャッシュレス時代と云われる現代、カラオケビジネスのなかでの「プリペイドカード」の現状をお届けする。

テレホンカードと社内食堂の磁気カード

プリペイドカード（代金前払いカード）が登場したのは、今から8～9年前でテレホンカードがこのシステムの口火を切った。それ以前でも大手企業の社内食堂など一部では使われていたが、本格的に社会に登場したのは、このテレホンカードが初めてということになる。

以後、切符が買える鉄道カード、買い物ができる百貨店カード、切手・はがきが買える郵政省のふみカード、高速道路料金用のハイウエイカード、大手書店で使える知（とも）カードなどが続々と登場してきている。

プリペイドカードの最大のメリットは、テレホンカードに代表されるようにコインレスが可能になったことであろう。

ポケットの小銭は、あればあったで煩わしいし、なければないで、これまた困る。これを薄っぺらいカード1枚が悩みを全て解消してくれた。テレホンカードの爆発的な普及とその後の定着を見ても、いかにこのコインレスが歓迎されたかが理解できる。

テレホンカードが利用者側のコインレスを最大のメリットにしているカードなら、テレホンカードよりいち早く登場し一部の社内食堂などで使われていたプリペイドカードは、コインレスに加えて、経営者側の管理運営により多くのメリットを持たせたものと云える。

社内食堂でのプリペイドカードは、それまでの食券スタイルを磁気カード化したもので、企業が経営の合理化を考えて採用したものである。

メリットはコインレスに加えて売上げを磁気カードで管理できることである。日々の売上げのお札や百円玉を数える必要は全くない。機械がカードの

情報を読み取り、集計してくれるのである。

使う側の社員にしても、最初に、このカードを購入しておけば、給料日直前にたとえサイフの中がカラッポなっても、昼メシ抜き、というミジメなことにならずに済むというメリットが多少ではあるがある。

テレホンカードと社員食堂のカードを紹介したのは、カラオケビジネスでのプリペイドカードが、テレホンカードのコインレスと社員食堂の管理運営を目的としたカードの両方を目的として使われているからで、プリペイドカード誕生の動機が、カラオケビジネスでの目的と一致している。

性格適性
200円お得な!
3,000
毎週金・土・祝前日は!
深夜4時まで営業!
には400
5,000円
にて販売
CARD
TAKAMISAWA
1000円
3000円

プリペイドカードはオシャレで好印象

そこで、プリペイドカードシステムを採用しているカラオケルーム、ワンダーランド福町店（大阪市西淀川区）を取材、現場でのプリペイドカードの現状を見た。

同店では、千円、三千円、五千円の3種類のプリペイドカードを発売。千円カードにはプレミアムはないが、三千円カードには200円分、五千円カードには400円分のプレミアムがついている。同店では1曲百円のシステムを採用しているので2曲～4曲分がトクというわけだ。

同店でのシステムは、まず客はフロントで申し込みをし、プリペイドカードの自動販売機で、千円、三千円、五千円いずれかのプリペイドカードを購入する。同店は完全コインレスシステムなのでプリペイドカードは必ず購入しなければならない。

カラオケルームへ案内するスタッフが「プリペイドカードはお持ちですか？」と必ず客に聞くので、このシステムを知らない客でも、まごつくことは全くない。

カードを購入し、各ルームにあるカラオケ機器のカード読み取り機に挿入すれば、後はカードを使い切るまで、歌うことだけに専念しておればよい。

同店のプリペイドカードはテレホンカードと厚みもサイズも同じ。利用者側も日頃テレホンカードで使い慣れ、馴染みがあるだけに同店のプリペイドカードを使用することに戸惑うひとはいないようだ。

むしろこのシステム、初めてのひとには、オシャレな印象さえ与えているようだ。

プリペイドカードの利用者側メリットを上げてみると、

①三千円カード、五千円カードについているプレミアム分がトク。②百円玉がいらない。両替しなくてもいい。③最初に歌う曲をメモリーしておけば、その都度百円玉を入れなくて済む。その手間がかからない分時間いっぱいギリギリまで歌うことができる。などがある。

経営者サイドには大きなメリット

経営者側のメリットは①料金が前納される。②コインの集計がいらない。③カラオケ機器、特にコインシュータのトラブルから解放される。④カード表面に店オリジナルの印刷ができるので宣伝、話題づくりになる。⑤カードを使い切って帰る傾向があり、滞在

時間が延びる。⑥休眠カード（未使用カード分）は丸々儲け。などがある。

いずれも経営者側に大きなメリットをもたらしているものばかりであるが、特に①の前納システムは客の再来店へとつながり、リピーターづくりに大きな力を発揮する。

また、その店のカードを持っていれば心理的な繋がりが客と店の間で生まれることにもなり、固定客づくりには有効な手段といえるだろう。

②の百円玉の集計がいらなくなったメリットも大きい。人手不足の今の時代、サービス業においての省力化の意味は大きい。百円玉がいらなくなった分、両替の手間もかからないし、両替用のつり銭を用意する必要もなくなった。

そして、⑤の使い切って帰るので滞在時間が延びるという意味は「カードにあと2〜3曲分残っている時など、これを切り良く使い切ってから帰ろうとの心理が働くようです。その時、時間が足らなくなれば、追加延長となる傾向があります」（ワンダーランド経営の㈱コスモランド西末課長）

プリペイドカードシステムは営業効率をも高めているようだ。

同店のプリペイドカード導入の動機は「カードを作ることで話題性が生まれ、それが宣伝になるとの読みからでした。実際、導入にあたって調査するとカードの持つイメージはオシャレというのが一番多く、ファッション性が高いと判断しました」（前出・西末課長）

カードを持つ固定客が新規客を開拓

カラオケルームの主な顧客は圧倒的にヤング。ファッション性の高い、オシャレなイメージのカードは狙い通り話題を集めた。特に高校生などはクレジットカードがまだ持てない世代だけにカードへの憧れも強く、それだけこのプリペイドカードは強くアピールしたようだ。

「若いひとは他人がまだ持っていない珍しいものを持てば、必ず他人に見せます。このカードの狙いもそこにあります。カードを持っている固定客から新規の客を掘起こそうというわけです」（前出・西末課長）

口コミならぬカードコミというわけだ。プリペイドカードは固定客づくりに威力を発揮し、また新規の客をも育てくれ、店の宣伝になり、知名度アップにも貢献と経営者側のメリットは数知れなくある。

低コストで高効果を発揮する販促グッズ

また、同店では５００円のサービス券を発行、来店すれば５００円のプリペイドカードと交換している。この５００円のプリペイドカードは販売していない。あくまでも販促用である。他店でも同様のサービス券を発行しているところは多いが、プリペイドカードに交換というのは珍しい。

「５００円のプリペイドカードなら実質カード製作のみの経費で済むが、ドリンクサービスなどであれば、コストはもっと高くつくことになります」（前出・西末課長）

客側からすれば、ドリンク一杯のサービスよりもプリペイドカードの５００円カードの方が実質５００円貰った気分になる。他店とのサービス合戦にグッと差をつける強力な販促グッズなのである。

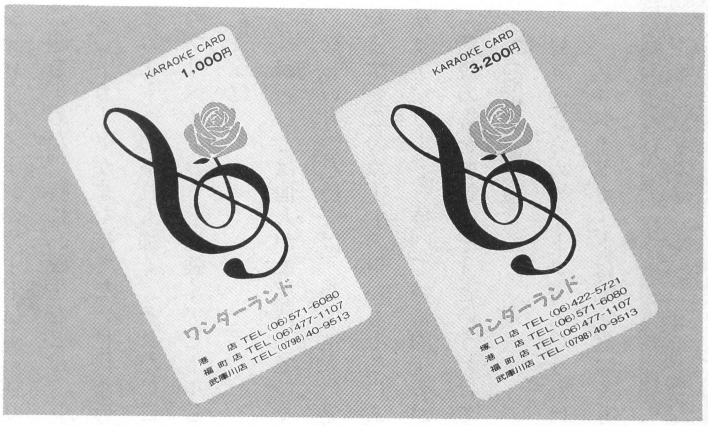
同店では2カ月毎に1回実施している抽選会でも、このプリペイドカードをフルに利用している。景品のひとつとして使っているのであるが、他の景品であれば、客に手渡せば、それで終わりだが、このプリペイドカードであれば、必ず来店へと繋がるというわけだ。

様々なメリットがあるプリペイドカードであるが、デメリットがないわけではない。カラオケルームのプリペイドカードだけではなく、一般社会で使われているものも含めて経営者側のメリットの多さに比べ利用者側のメリットは極めて少ない。

プレミアムが付いているとかコインがいらないので便利だという程度しかなく、クレジットカード同様に広範囲には使えない。カラオケならカラオケだけという決められた単品の商品しか買えず、多目的に使えないのである。

部屋使用料金、カラオケ料金、飲食料金の全てをプリペイドカードで決済するというシステムもあるようだが、まだ全国的に普及するには時間がかかりそうだ。しかし、プリペイドカードの今後の流れは、この方向へと向かうのではないか。

今後は多目的にプリペイドカードが登場か


KARAOKE CARD
1,000円
ワンダーランド
港　店 TEL.(06)571-6080
福町店 TEL.(06)477-1107
武庫川店 TEL.(0798)40-9513
KARAOKE CARD
3,200円
ワンダーランド
塚口店 TEL.(06)422-5721
港　店 TEL.(06)571-6080
福町店 TEL.(06)477-1107
武庫川店 TEL.(0798)40-9513

一般社会でのプリペイドカードは既に多目的カードへと向かっており、Uカードがその代表。Uカードはハンバーガーのマクドナルドと出光のガソリンスタンドで使え、今後参入企業の増加が見込まれている。やがてプリペイドカード1枚でクレジットカード並にどこでも使える日が直ぐにやってくることだろう。

プリペイドカードとは違うが、サービスのひとつとして実施している店も多いと思うのでポイントカードについても触れておくことにする。

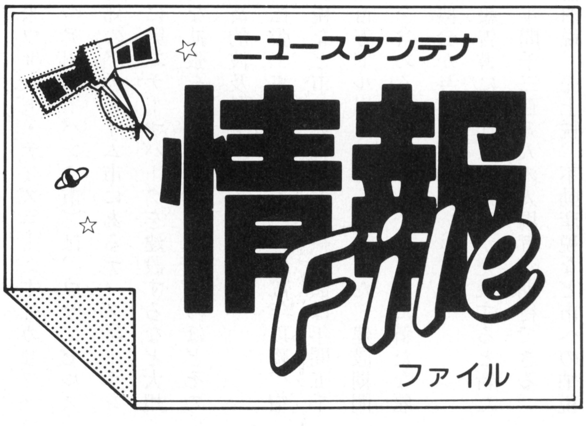
このポイントカードとは、店で買い物をするたびにスタンプを押してもらい、それがたまると景品や各種サービスが受けられるというもので、誰でも一度は経験している馴染みのあるサービスのひとつだ。

今までは紙にスタンプを押すか、シールを台紙に貼っていくスタイルのものだったが、これをプリペイドカード同様の磁気カードにしたものが登場、商店街の活性化に大活躍しているという。

磁気化したことで顧客のデータベースが簡単に作成可能になり、その情報をフルに使って固定客づくりのみならずイベントなどにも活用され成果を上げているという。

磁気カードの情報はプリペイドカード同様に端末機で読み取るシステムだけに今後他のカードとの相乗りなどシステムアップが可能で、まだまだこれから威力を発揮するシステムである。

ポイントカードシステムは今後、急速に普及していく魅力を秘めたものだけに多目的プリペイドカードと共に本格的なカード時代へと突入していくことになろう。


ニュースアンテナ
情報
File
ファイル

新設カジノ

テーマパークを併設

米・MGMグランド社

【ロサンゼルス支局】米ホテル・航空業のMGMグランド（本社ロサンゼルス市）はネバダ州ラスベガス市にテーマパーク付きカジノを建設する。「顧客の確保には、会議に参加するビジネスマンだけでなく、子供連れの家族にもアピールする必要がある」と判断した。総工費は約九億一千万ドルで、早ければ九三年末にオープンする。

テーマパークは約十四万二千平方メートルで、映画会社MGMが制作した名画の舞台などを復元する。スタジオ見学施設のほか、ジャイアント・コースターをはじめとする乗り物やミュージカルショーなどのアトラクションも催す計画だ。ラスベガスでは初の本格的テーマパークとなる。

このほか、パークを含む総敷地面積約〇・六平方キロメートルのなかには、客室数五千十一室の世界最大級のホテル、カジノ、収容人数一万五千の大催し物場を建てる。催し物場は、コンベンションだけでなく、プロボクシングの試合やコンサートにも開放する。

MGMグランドは八九年秋に遊園地・カジノ構想を発表、環境調査をしてきたが、米国景気の後退で難航しているのではないかとのうわさもあった。しかし、投資家カーク・カーコリアン氏が先ごろ、少なくとも一億ドルの新株を引き受けると発表し、資金繰りのメドがついた。

日経産業新聞・1991・5・20

欧州市場へ転換

対米向け輸出制限

コナミ

ゲームソフトの対米輸出では業界一位のコナミ(旧・コナミ工業)が米国向けの輸出の抑制に踏み切る。売上高に占める対米輸出の割合を、昨年度実績の七割から今年度は五割弱に引き下げる。対米輸出の減少は金額ベースで八十億—九十億円に達する見通しで、出荷先を欧州に振り向ける。米景気が底入れしたという観測はあるものの、個人消費の急回復が難しい上、家庭用ゲーム機の需要が一巡しているため、輸出戦略を見直すことにした。

コナミは売り上げの七〇%を任天堂の家庭用ゲーム機向けソフトが占め、米国で普及している延べ二億三千万本のソフトのうち、四〇%という高いシェアを確保し、米国へのソフト輸出では業界最大。昨年度の対米輸出額は約三百四十億円。対米輸出の比率を今年度は予想売上高五百二十億円の五〇%以下に抑える。

任天堂が九月に十六ビット家庭用ゲーム機「スーパーファミコン」の米国仕様機種「スーパーNES」を発売するが、同機に対応するソフトの本格普及は来年度以降になる予定。さらに任天堂の従来機「ファミリーコンピュータ」の販売台数が年間四百五十万台と昨年度比で四七%減少する見通しなのも響く。

コナミは米国でのソフト需要は当面伸び悩むと判断、これまで対米輸出を重視していた市場構成を見直し、重点地域を欧州版である「NESPAL（ネスパル）」を本格的に売り出し、セガ・エンタープライゼスも八ビット機、十六ビット機を拡販するなど欧州の家庭用ゲーム機市場が開拓され始めたのに対応する。

このうち任天堂はことし一年間で「NESPAL」の過去五年間の累計販売台数を上回る二百五十万台を投入する計画。ソフトの需要も急増が見込めるため、コナミはフランクフルト（ドイツ）、ロンドン（英国）の販売会社を通じて製品を供給する方針。欧州市場でのコナミの売り上げは、九〇年度で約五十億円だったが、今年度は倍増を目指す。

日経産業新聞　1991・6・13

米・ディズニーランド拡張計画

経済波及効果に期待

米・ウォルト・ディズニー

米ウォルト・ディズニー（本社カリフォルニア州バーバンク市）は、ロサンゼルス近郊のアナハイム市にあるディズニーランドに第二テーマパークを建設するなど大規模な拡張を計画しているが、このほどその経済的波及効果を発表した。

拡張工事が完成する二〇〇五年以降、宿泊税など市と郡に対する納税額は年間五千六百万ドル以上になる見込みだ。建設期間中を含めると、二万七千九百人に新たな雇用機会が与えられるという。

報告書によれば、拡張が完成すると新たに年間千三百万人の入場者が期待できる。宿泊税、売上税、不動産税など市への納税だけでも年間四千三百万ドルに達し、オレンジ郡への納税分を含めると税収入は五千六百万ドルを超える。ディズニーランド内での雇用人口は二万四千百人で、現在の二倍以上になるという。

この拡張計画は、現在のディズニーランドに科学と未来をテーマにした「ウエストコット・センター」を建てるほか、高級ホテル三棟とショッピングセンターを新設するというもの。総工費は三十億ドル、総敷地面積は現在の二倍余りの広さになる。

ディズニーはこのほかに、同じく南カリフォルニアのロングビーチ市に海洋パーク「ポート・ディズニー」の建設も計画している。アナハイム市とロングビーチ市のどちらを先に造るか、年末までに最終的な決定をする。

（ロサンゼルス支局）

日経産業新聞　１９９１・６・１０

任天堂

日本一の座明け渡たす

産業用センサーのキーエンスに

任天堂（本社・京都市）は約五年守った株価日本一（五十円額面で）の座を、産業用センサーのキーエンス（同・高槻市）に譲った。任天堂株は今年に入って動きが鈍いのに対して、過去四年間に経常利益が五倍に膨らんだキーエンス株は投資家の人気を呼び、四月二十五日以来、順位が逆転している。証券会社の間では「任天堂株は市場のリード役を終えたのでは……」（大和証券）という見方も出ている。

任天堂株は昨年八月三日に上場以来最高の三万四三〇〇円をつけた後、下がり続けた。三月に三五％の無償増資を実施したことも手伝い、十五日には一万四七〇〇円まで落ち込んだ。業績は依然として好調だが、高値で買った投資家が多く、新しい買い手が見つからない状態が続いている。

一方、キーエンス株は三月決算の経常利益が前期比四九・四％増になるなどの好業績が注目され、特に今年に入って急騰した。

日本一の座を譲ったことについて任天堂は「特に何も感じない」（今西紘史総務部広報担当）と悠然としたもの。一方のキーエンスの滝崎武光社長は十五日の三月期決算発表の席で、「成長性に期待してくれているのだと思う。増配などで株主に報いたい」と余裕を見せた。

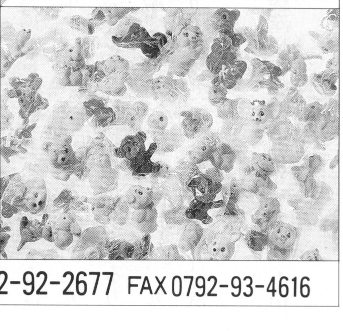
朝日新聞　１９９１・６・１５

ぬいぐるみセットA-6
50個入 ¥18,000
13㎝〜23㎝　30種類

ぬいぐるみセットA-7
100個入 ¥19,800
13㎝〜20㎝　32種類

ぬいぐるみセットA-8
100個入 ¥19,800
11㎝〜23㎝　34種類

プチカーニバルセットB-1
200個入 ¥16,000
4㎝〜7㎝　40種類



株式会社 小林商事　〒670 兵庫県姫路市新在家中の町10-25 TEL0792-92-2677 FAX0792-93-4616

日本トイザらスと直接取引へ

任天堂

任天堂は世界最大のがん具専門店、米トイザラスの日本法人、日本トイザらス（本社川崎市、社長ラリーバウツ氏）と直接取引する。これまで国内では系列の問屋を通じて全製品を販売してきたが、今後は直接取引との併用に転換する。トイザラスは米国市場では最大の取引先であることから米国と同様の直接取引に応じるほかないと判断した。日米構造協議を通じてわが国の複雑な流通構造、商慣行に対する米国からの批判が高まる中で、業界最大手の任天堂が直接取引に踏み切ることは、日本の問屋経由主体の流通構造を変えるきっかけになりそうだ。

任天堂が日本トイザらスに供給するのは八ビットゲーム機「ファミコン」、十六ビットゲーム機「スーパーファミコン」、周辺機器、ゲームソフトなど。日本トイザらスに直接納入し、代金を請求、支払いを受ける。トイザらスへの納入価格は今後両社間で詰めるが、山内溥任天堂社長は「従来の取引問屋の理解が得られる価格水準にしたい」としており、既存の問屋ルートへの影響を軽減するよう努めたい考え。

日本トイザらスは昨年秋から日本のがん具、日用雑貨品、衣料品メーカーなどに対して直接取引を要求、交渉を続けてきた。すでに大手がん具メーカーのバンダイが新たに設立する販売会社を通じて日本トイザらスと取引する意向を固めているが、いっさい中間流通業者を介さない米国型の直接取引に踏み切る方針を打ち出したのは任天堂が初めて。

任天堂はファミコンの世界最大の市場、米国でトイザラスと直接取引している。トイザラスは「ファミコン」で約三〇％の小売りシェアを握るなど、米国のがん具市場では最大の小売店。一方、任天堂は国内では取引問屋約七十社で「初心会」を結成、全商品をこのルートで販売してきた。

日本トイザらスは年内に一号店を開設、十年以内に全国にがん具・子供用品の大型店を百店舗展開する計画。業界最大手企業、任天堂の方針転換により、各社が日本トイザらスとの取引拡大を狙って一斉に追随するのは必至で、問屋を経由する多段階で複雑なわが国の流通構造は根底から大きく揺さぶられそうだ。

日本経済新聞　１９９１・６・８

日本市場開拓へ

日本に子会社設立

米・マテル社

米国の大手がん具メーカーのマテル社（本社カリフォルニア州ホーソン）は六日、日本に全額出資子会社を設立し、九月に「バービー」人形など同社製品を発売する。同社は八〇年代からアジア、欧州など米国以外の市場開拓に力を入れている。日本では近年、バンダイと提携し日本向けの製品を販売してきたが、売れ行きが伸び悩んでいた。今年三月に提携を解消し、マテル社が直接マーケティングすることで世界第二のがん具市場である日本での拡販を狙う。

設立するのは「マテル」。本社は東京に置き、日本での営業、マーケティングをする。資本金は三千万円だが、九月には三億円に増資する計画だ。また、社長は暫定的にギー・アルブット氏が就任した。

同社は五八年に「バービー」人形を発売したが、西洋人の風ぼうが受け入れられず実質的に撤退に追い込まれ、タカラと提携した時期が長かった。八六年にバンダイと組んで、日本市場向けに改良した製品を販売していたが、伸び悩んでいた。

日経産業新聞　１９９１・６・６

ぬいぐるみセットA-2
100個入 ¥19,800
12cm～28cm　29種類

ぬいぐるみセットNA-3
100個入 ¥19,800
10cm～28cm　29種類

ぬいぐるみセットA-4
100個入 ¥19,800
12cm～28cm　30種類

ぬいぐるみセットA-5
50個入 ¥18,000
17cm～35cm　29種類

株式会社 小林商事　〒670 兵庫県姫路市新在家中の町10-25　TEL0792-92-2677　FAX0792-93-4616

高校生対象アンケート調査

ゲーム創作志向、6割突破！

プレイヤーからクリエーターへ

任天堂の「ファミリーコンピュータ」をはじめとするテレビ（TV）ゲーム機の普及で、TVゲームは子供から大人までが楽しめる家庭内娯楽として人気を呼んでいるが、このほどゲームソフトメーカーのハドソンが高校生のTVゲームユーザーを対象に実施した調査で、子供のころからゲームファンの高校生たちは単なるユーザーではあきたらずに、ゲームを作ってみたいという志向が極めて強いことが明らかになった。こうしたゲームユーザーのクリエーター志向について、同社の企画開発本部マーケティングPR室の平井直樹室長にまとめてもらった。

ファミコンが任天堂から発売されたのが一九八三年。五―六年後の成長期を支えた中心ユーザーはすでに高校生だ。このほど、ハドソンが高校生のTVゲームユーザーを対象に実施した調査によると、六割以上が「自分でゲームを作ってみたい」と考え、「ゲーム・シナリオライター」など新しい職種に憧（あこが）れているという結果が出た。トレンドのカギを握るとさえいわれる彼らの職業観をソフトメーカーの視点で探ってみると、楽しむことから作ることへ、プレーヤーからクリエーターへという志向がみえてくる。

調査によると、「将来、TVゲーム作りに関係のある仕事をしたいか」という問いに、総数計五百五十七人のうちの三百六十一人が「はい（したい）」（六四・八％）と回答。さらにその意志の程度をたずねたところ、「絶対なりたい」が七十三人（二〇・二％）、「できればなりたい」が二百十二人（五八・七％）、「多分無理」が六十九人（一九・一％）という結果が出た。

彼らは小学校時代からほぼ六―七年プレーしているユーザーだが、漠然と憧れているだけではない。ゲーム専門雑誌や仲間同士の口コミ情報で、就労の内容については十分承知している。夏休みなどに開催されるイベントで自分を売り込む者もいる。各ソフトメーカーには「どうしたら入社できるのか」「どんな勉強をしたら入れるのか」との問い合わせも多い。

なぜTVゲーム作りに憧れるのか。理由は、一に身近で特技と結び付いていること、二に興味と関心があること、三に将来性があるとみられるからだ。

高校生がTVゲームを作る仕事についてどう認識しているかを調べるため、いくつかの職業観を示し、それらについて「すごくそう思う」「少しそう思う」「全然そう思わない」の三つの回答を用意した。

その結果、「自分の特技や趣味を生かせる職業だ」と思うかという問いに対して、「すごくそう思う」という答えが七三・一％を占めた。

「将来有望な新しい仕事だ」と思うかという問いに対しては「すごくそう思う」人は三八・一％だったが、「少しそう思う」（五三・五％）を加えると大多数が将来有望と感じていることがわかる。

一方、ゲームを作る仕事に就くのに「数学の成績が大事」と「すごく思う」人は五二・〇％、「美術の成績が大事」と「すごく思う」人は六〇・四％、「音楽の成績が大事」と「すごく思う」人が五三・五％いた。

現在、TVゲーム機は多機種、高機能化の時代だ。任天堂の「ファミリーコンピュータ」（推定累計販売台数千六百万台）を筆頭に、日本電気ホームエレクトロニクスの「PCエンジン」（同三百万台）、セガ・エンタープライゼスの「メガドライブ」（同百七十万台）がしのぎを削っている。昨年十二月には「スーパーファミコン」が発売になり、いまだに品薄状態だ。この他、「ゲームボーイ」（四百九十四万台）、「PCエンジンGT」（日本電気ホームエレクトロニクス、十二万台）などの携帯用機も登場し、八種、計約二千八百万台が発売されている。

ソフトは推定千三百タイトル（ハドソン調べ）、出荷本数は累計約一億七千万本（レジャー白書90）に上っている。大人向けのマージャンやゴルフ、マネジメント、歴史シミュレーションなどのソフトも登場し、生活に密着している。一人で楽しむだけでなく、五人まで同時にプレーできるゲームソフトも登場し、忘年会やホームパーティーのコミュニケーションの演出に一役かっている。

「TVゲームばかりしないで勉強しなさい」としかっていた父親や母親が「はまらないで」と逆に子供に心配されたり、孫のために買ったものの「夜中までピコピコやっている祖父母」さえ出現している。対戦できる将棋ネットワークも登場して、在宅療養中の老人の生きがいになっているとい

う実例もある。

　こうした現状と背景を踏まえたＴＶゲーム作りという職業の将来性に、高校生は極めて高い興味と関心を抱いている。今回の調査結果では予想以上にユーザーのクリエーティブ志向が浮き彫りになった。

　ＴＶゲームを作りたいと答えた高校生たちに、どんな仕事をしたいか職種をたずねたところ、「ゲーム・デザイナー」「ゲーム・シナリオライター」「ゲーム・キャラクター・デザイナー」「ゲーム・プログラマー」が認知度、人気とも拮抗（きっこう）している。高校生たちは、絵を描き、ストーリーを考え、キャラクターをデザインし、音楽を付け、それらすべてをプログラミングするというＴＶゲーム作りのプロセスによく通じている。ゲームを企画、構成するプランナーから、販売・宣伝マン、制作プロデューサーまでその存在と役割にも明るい。

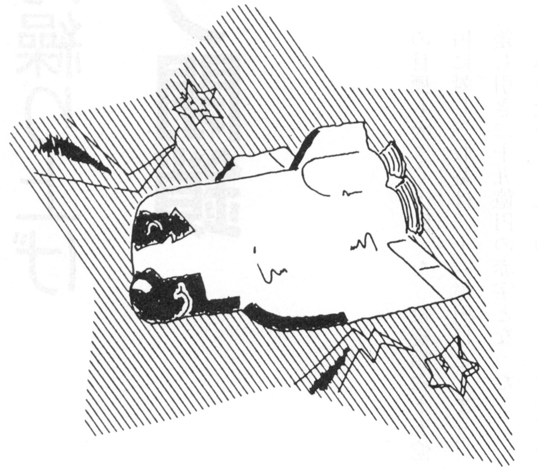
　いろいろプレーしているうちに、ゲームのおもしろさばかりでなくビジュアルの美しさや音楽など全体としての出来栄えを見極める審美眼がはぐくまれ、批判精神が肥えてくる。高校生が楽しむことから作ることへ目を向け、「僕ならもっとうまく作るのに」と考えるのも自然な流れだ。

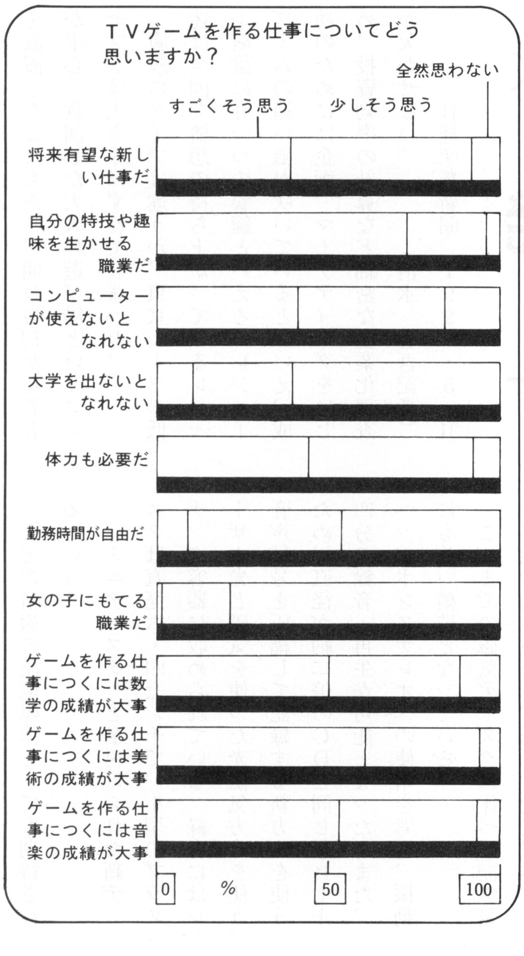
　人手不足が取りざたされて久しいが、このようなプレーヤーからクリエーターへの憧れはソフト化社会の担い手や人材予備軍としても心強い傾向だ。さらに、ユーザーのクリエーティブ志向は今後もマーケティングの面からも目が放せない課題である。

　調査の方法　調査は今年二月、東京、大阪、愛知の高校生（四月から新二、三年生）計三千人を対象に実施した。この三千人は、ハドソンなどが過去に実施したイベントの参加者やソフト購入者から寄せられたはがきなどから作成した約八万人のリストから無作為に抽出した。回収率は二〇・九％。

　日経流通新聞　１９９１・６・４

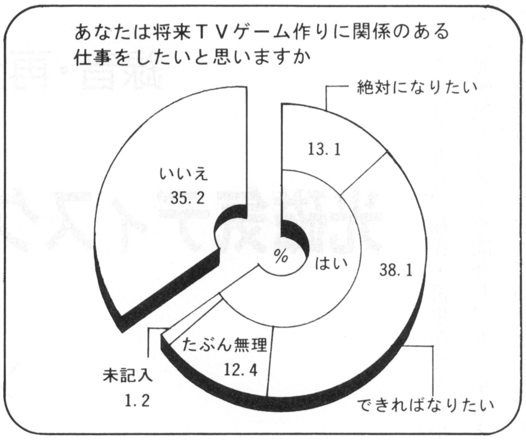
開発
貴社のアイデア商品化！
SOFT から HARD まで
ニーズに合わせた設計・基板実装
見積りはFAXで. FAX 0849-22-8785
設計・企画・開発・製造
ニッコー電子株式会社
〒721 広島県福山市西深津町6-1-7 TEL.0849(22)8788(代)



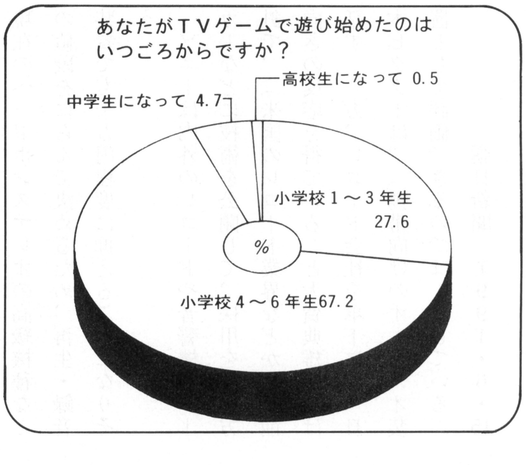


ＴＶゲームを作る仕事についてどう思いますか？

すごくそう思う
少しそう思う
全然思わない
将来有望な新しい仕事だ
自分の特技や趣味を生かせる職業だ
コンピューターが使えないとなれない
大学を出ないとなれない
体力も必要だ
勤務時間が自由だ
女の子にもてる職業だ
ゲームを作る仕事につくには数学の成績が大事
ゲームを作る仕事につくには美術の成績が大事
ゲームを作る仕事につくには音楽の成績が大事
0
%
50
100



あなたは将来ＴＶゲーム作りに関係のある仕事をしたいと思いますか



あなたがＴＶゲームで遊び始めたのはいつごろからですか？

予定を1カ月繰り上げ
東京ルーフ閉鎖
ブームに警鐘

昨年九月から東京・港区のJR汐留駅跡地に開設されていた都会型レジャー施設「東京ルーフ」がこのほど閉鎖した。予定の会期を一カ月早く切り上げての終了で、入場者数も目標の二百五十万人には遠く及ばない約五十五万人という結果にとどまった。

東京ルーフを主催したのはイベント企画会社のアルティマ（本社東京、社長藤野博史氏、資本金一千万円）で、大人が楽しめる日本で初の夜型アミューズメントスペース」というのがキャッチフレーズだった。

テレビ局や大手商社、広告代理店なども協力。約一万八千七百平方メートルの敷地に飲食店やステージ、乗り物、ゲームセンターなどの遊戯施設を設置し、全体をすっぽりと屋根でおおい、天候にかかわらず楽しめるようにした。営業時間は平日の場合で午後一時から同十一時まで、入場料金は大人で千円に設定した。

今年九月までの会期で二百五十万人の入場者を見込んでいたが、実際には五月下旬までで目標の五分の一という結果にとどまった。本音ベースで百万人という主催者側の目標も大きく下回った。投資額六十五億円に対し、収益は三十六億円にとどまり、差し引き二十九億円の赤字となった。

藤野社長は「売り物としていた飲食店の構成などで再検討の余地があった」と反省する。「サラリーマンが仕事帰りに上着を一枚脱いで、気軽に楽しめるようなアミューズメント施設」を実験的に作り出すことを狙った。ターゲットは三十―四十歳代で、お酒を飲みながら気がむけば童心に帰って遊戯施設で遊んでもらう趣向だ。そうした意味で中心スペースの企画でもう一工夫の余地があったとみる。

「授業料は高くついたが、必要なノウハウは蓄積できた。企画次第では成功する可能性はあるし、今後も検討したい」と藤野社長はいう。この種の施設が受け入れられるかどうか、客が入るとしたらどんな客層になるか、といったデータを得た点では目標を達成できたという。

レジャー業界の関係者は「大人の遊びも多様化しているのは間違いなく、新しいタイプの施設開発という狙い自体は評価できる」としながらも「本来の狙いと施設、運営手法が掛け離れていた」と指摘する。

施設内にはゲームセンターや乗り物などを設置したこともあり、開設当初から若者が中心。意図した大人の遊び場というコンセプトは大きくはずれてしまった。

施設のタイプは違うが、東京ルーフの低迷は全国で構想の持ち上がっているレジャー施設にも一つの警鐘といえる。レジャーブームの追い風が吹いているとはいえ、成功のためには企画、マーケティングをはじめ、投資効率の計算など綿密な企業化調査が欠かせない。（清水　省吾記者）

日経産業新聞　1991・5・31

録音・再生OK
光磁気ディスク開発
ソニー

ソニーは十五日、録音・再生ができる小型の光磁気ディスクを開発し、九二年末までに再生装置なども含めて商品化する、と発表した。音質が格段に向上するデジタル方式を採用しており、コンパクトディスク（CD）に近い再生音が得られるうえ、録音もできるのが大きな特徴。ヘッドホンステレオ向けの需要が見込めるほか、パソコンなどの情報の記憶媒体としても期待されるという。

「ミニディスク」と名付けられた新ディスクは直径六・四センチで、小型のプラスチック容器に収められている。録音にはレーザー光と磁気を使った光磁気方式を使う。音声信号を圧縮して記録する新方式を使うため、直径が約二倍のCDと同じ最長七十四分の録音・再生が可能となった。また、ヘッドホンステレオへの使用を考え、振動にも強い構造となっている。

これまでの磁気ディスクに比べて記憶量が格段に大きいため、新しい記憶媒体としてパソコンの周辺機器としての活用もできるという。製品価格は決まっていないが、現在のヘッドホンステレオの高級機種などの値段をにらんで決めるため、再生・録音装置でも十万円程度に抑えることになりそう。

ソニーは内外のレコードや音響機器メーカーなどに技術を公開して、採用を促す方針で、「米国のレコード業界などからは前向きの反応を得ている」と大賀典雄社長は話す。一方、レコード会社を傘下に持つ日本ビクターは、「携帯向けのオーディオ装置として評価できるのでは」としている。

朝日新聞　1991・6・15

カーニバル

CARNIVAL

（メダル＆クレジット）

企画・開発

著作権登録済

武部商会　TEL0178-47-2191　FAX0178-47-5217

中古機械・基板の

カード・花札・スロット・麻雀
卓上型・縦型・各種中古筐体
キングダービー・キング７
ビッグショット・ズーム８
リトルボーイ等　各種壁掛型
両替機・識別機・モニター
BALLY製品
ルーレット

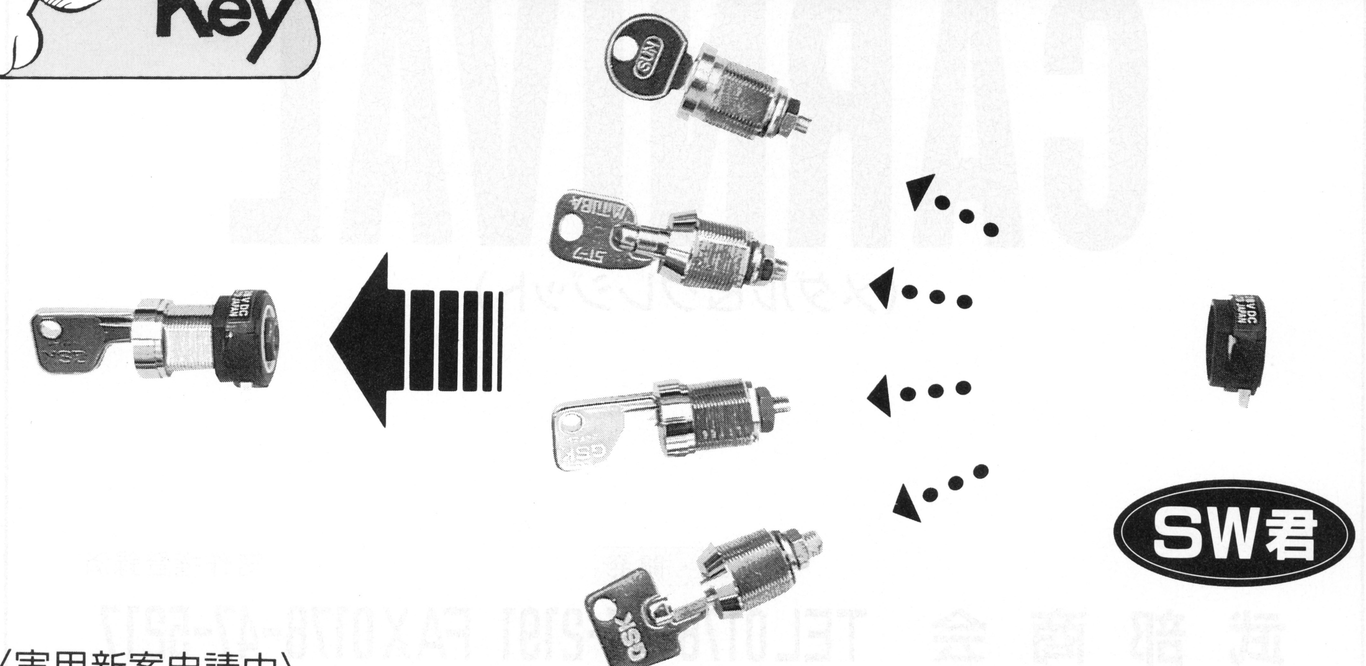
☆５カード人気ソフト販売中！
☆あらゆる機械・基板の修理承ります。

売買お任せ下さい

㈲ネクスト　〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目1-6　TEL06-645-0210㈹　FAX06-644-0040

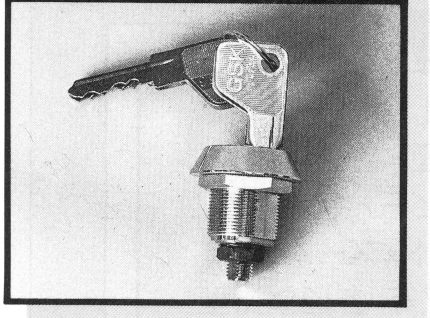
☆鍵、パーツの事ならすべておまかせ下さい！

普通の八万ロックタイプの鍵が SW君でキーSWに大変身！

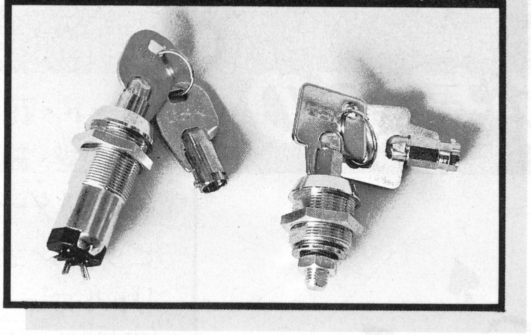


〈実用新案申請中〉

ラビットロックキー
（GSK）



丸キーSW 7角キー
（GSK） （GSK）



FK-2 スイッチロック
（ファーストロック製）

サンロックキー
（サンロック）

〈カインドロックキー〉

EXキー（EX）

- リバーシブルホールカットにより使い易くなっています。
- キーの角に斜めにホールカットされているので、複製しにくい。又、キーのオスを小さくする事に成功し、持ち易くなりました。
- キー本体のピンが、上下斜め4ヶ所(20ピン)に出ているので、ピッキング出来にくくなっています。

ピンホールキーの決定版！EXキー

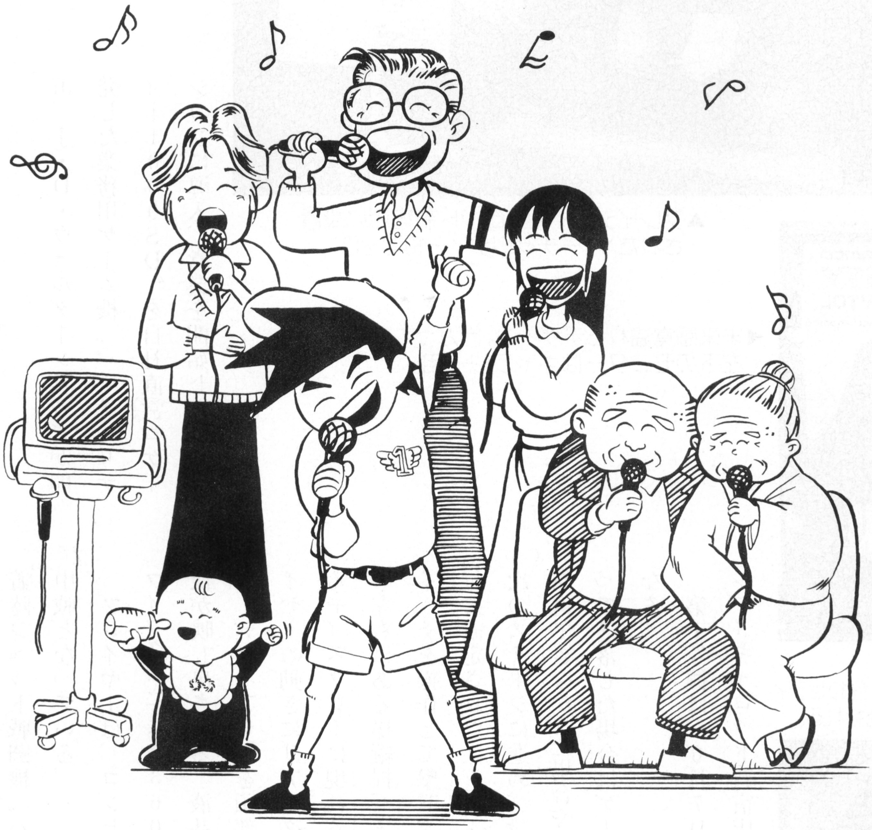
有限会社 **芝 商 事**

〒634 奈良県橿原市山之坊町655の12
TEL㈹07442-5-4009・FAX07442-2-8946
振込銀行／中京銀行桜井支店㊧320503

遵法営業・健全営業は、業界発展の必須条件

子供たちは遊びを通じてルールを学ぶ

――カラオケビジネスを育てよう――



■カラオケビジネスは、広く老若男女に歌うよろこびと楽しみを提供する素晴らしいビジネス。大切に育てていきたいものです■社会生活がそうである様に、どんなビジネスにも、どんな遊びにもルールがあり、特に子供たちは遊びを通じて社会生活のルールを学んでいくものです■青少年の顧客に対しては、適正な営業時間の設定、喫煙の禁止、酒類の提供・持込みの禁止等、遵法営業・健全営業を旨とすることで、一層の繁栄・発展を期しましょう。

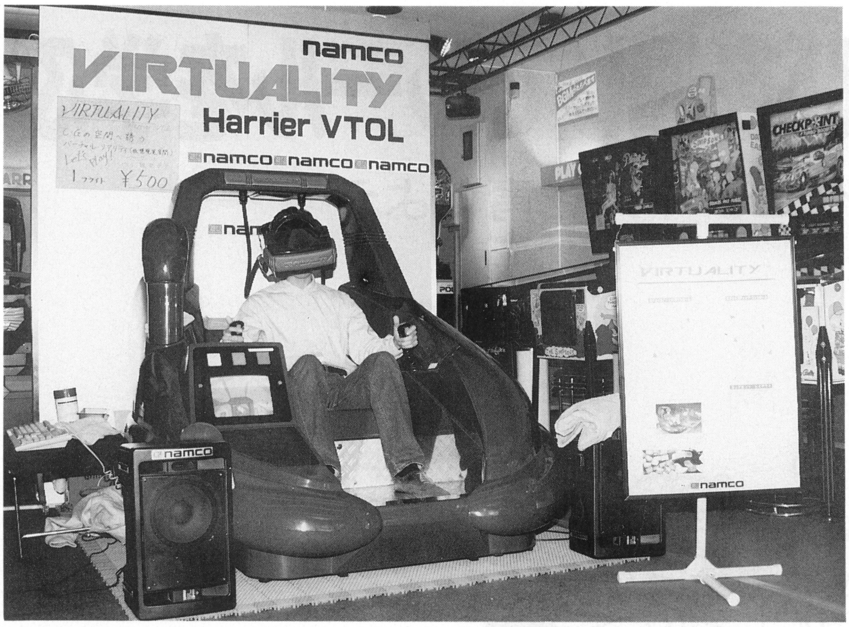
（月刊コインジャーナル）

バーチャルリアリティー技術応用の業務用ゲーム機

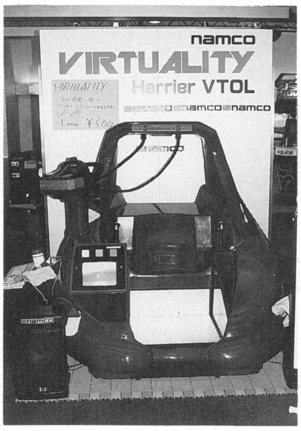
「バーチャリティー1000SD」日本初上陸

――㈱ナムコ

㈱ナムコ（東京都大田区、真鍋正社長）では、日商岩井㈱（東京都港区、西尾哲社長）の協力により、英・ダブリュー・インダストリー社（レスター市、J・D・ウォルダーン社長）が開発した業務用ゲーム機〝バーチャリティー1000SD〟を自社直営ロケーションに導入、営業を開始した。


namco
VIRTUALITY
Harrier VTOL
namco namco namco
VIRTUALITY
¥500
namco
VIRTUALITY
namco

▲プレイシティキャロット新宿店に設置された〝バーチャリティー1000SD〟。


namco
VIRTUALITY
Harrier VTOL
namco namco

◀未来感覚溢れるデザイン。向かって左下のモニターはギャラリー用。

同機は、コンピュータと人間を結ぶ新技術として注目を集め、すでに軍事産業面では実用化の段階に入っている〝バーチャルリアリティー（仮想現実感）〟を、業務用ゲーム機に初めて応用したもので、プレイ内容は、垂直離着陸ジェット戦闘機〝ハリアー〟の空中戦となっている。

プレイヤーは、コンピュータ・グラフィックスによる360度の3次元映像が映し出される、液晶ヘッドマウント・ディスプレーを頭部に装着、プレイヤーの動きにリアルタイムに反応するディスプレーに現れる敵機を、座席の左右にある操縦桿、ミサイル発射スイッチを操作して撃墜する。ステージ毎に設定されたノルマをクリアすれば、次のステージに進め、設定数の敵機を撃退できなかった場合や、操縦ミスによって墜落した場合はゲームオーバーとなる。

第1号機は、6月7日より「プレイシティキャロット新宿店」に、6月15日より同・巣鴨店に設置され、1プレイ500円の料金設定にも同機に挑戦するプレイヤーはあとを絶たず、その関心の強さを示した。

同機は今後もテスト的に各地の同社ロケに設置される予定で、同社では年内に5台の導入を考えているとのこと。

W1500×D1625×H1410のサイズに4チャンネルステレオ音響を装備、モニターはプレイヤー用、ギャラリー用の2つを備えている。

ナムコでは、今回の導入を、自社が進めるCGシステム利用のシミュレーション事業との連携、同製品向けソフトの開発、国内に於けるライセンス生産・販売などの展開も考えられることから、日商岩井との関係強化を含めたテストケースになろう、としている。

▼プレイヤーの動きに合わせディスプレーに敵機が現われる。

namco namco namco

namco
VIRTUALITY
Harrier VTOL
namco namco namco

▲客の反応は上々。プレイが始まると人だかり。

㈱メディア・ファクトリー・インターナショナル

「スーパーシミュレーターHITS」開発

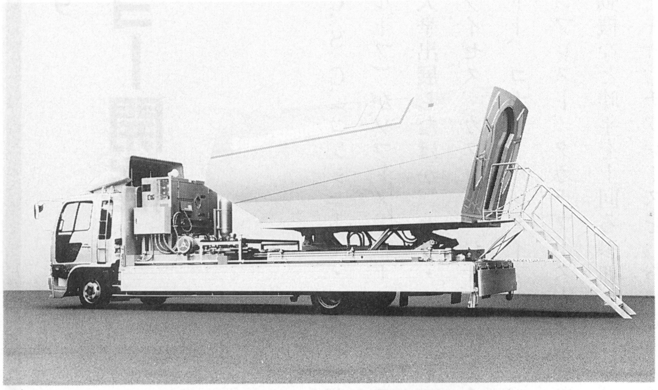
移動式シミュレーションシステム

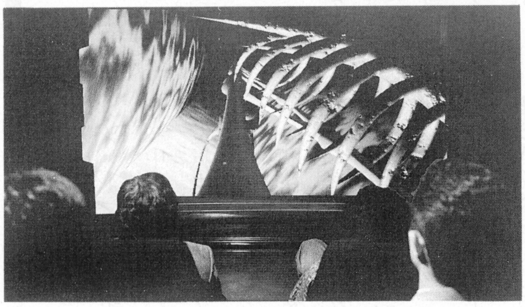
シミュレーション機器の開発・リース会社、㈱メディア・ファクトリー・インターナショナル（本社・東京、田上竣詞社長）はトラックをベースにした車載型の映像疑似体験システム「スーパーシミュレーターHITS」を開発した。

従来の据置設置型のシミュレーション施設と異なり移動可能で、ソフト交換もできるため、アミューズメント型イベント、販売促進、課外教育など客の対象により、様々な用途に使えるのが特徴。

この「HITS」は4tトラックの荷台部分に、高速油圧シリンダーでシミュレーションシステムを固定、映像・音声・モーション制御をコンピュータで総合的にコントロールする。シアター部分を始め、電源から昇降用階段まで必要な器材を全てトラックに組み込んでいる。

シミュレーター内部は16座席で、フロント投影方式のビデオプロジェクターから2200×1200㎜の画面に映し出される。更に、4チャンネル・サラウンド方式のスピーカーにDSP方式の音響効果が加わり、映像からの視覚体感を高めて上下、左右、前後に客席が動く。


▼車載型「スーパーシミュレーターHITS」


◀シミュレーター内部

使用ソフトには、汎用的に利用できる「SPACE ADVENTURE」「RIDING SIMURATION」「OCEAN FANTASY」（各約4分）の3種類を用意しており、今後は半年に1本のペースで新作を発表していき、ソフト・ライブラリーを充実させていく予定。

当面は各種イベント会場での利用を見込んでいるが、ユーザーのニーズに応じて、映像ソフトを工夫することで研修・教育用や企業の新製品販促、また文化・催事関係に利用できる。そのオリジナルソフトの製作も、同社が請け負う。

40㎡程度（システム稼働時の安全確保のための実設営面積）の敷地があれば、どこでも1時間以内で設置できる。

利用料金は、平日が1日60万円で、週末・祝日は同90万円。このほかに、運転手の人件費など諸経費がかかる。

同社では「HITS」2台で、初年度3億円の売上げを目標にしている。

こりゃいいじゃん！
●ぬいぐるみ（100ヶ）￥17,000
●キーホルダー各種混合（200ヶ）￥8,100
●カード電卓（各100ヶ）
Aセット ￥20,000 Bセット ￥35,000
●中古18吋テーブル ￥30,000より各種
チャンスは逃がすな！
買
各商品税別!!
柿崎計器有限会社
TEL 0262(72)2198 FAX 0262(73)4301
〒387 長野県更埴市屋代2096〈振込先〉八十二銀行・屋代支店（当）2002884／長野銀行・屋代支店（当）158

コンシューマ関連が活況を呈す

'91東京おもちゃショー開催

於・幕張メッセ（6/6～6/9）

恒例となっている「東京おもちゃショー」（主催・㈳日本玩具国際見本市協会）が今年も6月6日から9日（6～8日・業者商談日、9日・一般公開日）までの4日間、千葉・幕張メッセで開催された。今回は当業界のショーの4～5倍という広大なスペースに、国内175社、海外59社の234社が出展。AM業界からは、昨年に引き続き、C.S.G.（コンシューマ・ソフト・グループ）がソフトメーカー26社合同で大挙出展したほか、セガ・エンタープライゼス、カプコン、ジャレコ、タイトー、コナミ、バンダイブース内にバンプレスト、タカラブース内に太陽自動機など昨年を上回る参加があった。

キャッチフレーズを〝おいでよ！ファンタスティックゾーンへ〟と銘打った今回、アーケードゲームではこれといった新製品の出品はなかったが、コンシューマでは話題の新製品が目白押し。中でも目玉となったのがセガと日本電気ホームエレクトロニクスのブース。

セガ社は、今秋発売予定の16ビットゲームマシン「メガドライブ」対応の「MEGA-CD(仮称)」を展示したがこれは、'88年の「メガドライブ」発売以降、「セガゲーム図書館」「プロ野球VAN」、「テラドライブ」と多様化するユーザーニーズに対応してきた同社が、さらに高度化するホームエンターテイメント分野に対応するため開発を進めていたもの。「メガドライブ」の下部に重ねる形で接続し、パソコン並の約7M（メガ）のRAM容量を持ち、座標変換ハードウェア搭載により、2軸回転・拡大・縮小など今までにない機能を満載している。初年度は国内で20万台の販売を見込んでおり、5月31日現在、27社のサードパーティーが加わっている。

日電HEは年内発売予定の「CD-ROM^{2}システム」の新シリーズ「PCエンジンDuo（デュオ）」、「スーパーCD-ROM^2」をメインに出展。

「Duo」は、手軽に持ち運びできるA4ノートサイズのCD-ROM一体型テレビゲーム機で、TVと接続するだけで、CD-ROM^{2}システム新シリーズに対応したCD-ROMソフトやROMカードソフトが楽しめる。

「スーパーCD-ROM^2」は、手持ちの「PCエンジン」に接続できるCD-ROMプレーヤーで、CD-ROM^{2}システム新シリーズ対応のゲームがプレイできる。

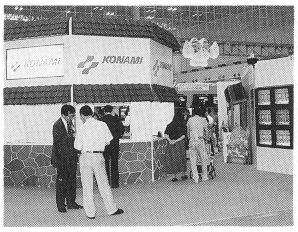
そのほか、PCエンジン、メガドライブ等のサードパーティーが新作を多数展示し、コンシューマ関係のブースは活況を呈した。

尚、4日間の入場者数は約10万8千人。出展社数とともに昨年をやや下回ったが、話題の新製品の展示が多く、中味の濃いイベントとなった。

▲広大なスペースに国内175社、海外59社が出展。

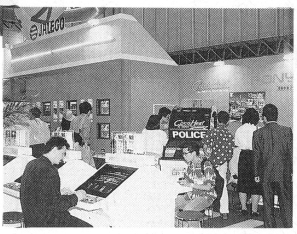
セガ社ブース▶

▼コナミブース。



▲タイトーブース

▼カプコンブース。


ジャレコブース▶

業界時字報

"絶叫マシンの効能"をテーマに

㈱トーゴ、スリルコースター「バンデット」TV番組に登場

5月27日、関西テレビ系列にて

関西テレビ、5月27日放送の情報提供番組「ホントに本当なの!?」で"絶叫マシンの効能"をテーマに、全国各地の遊園地から最新型名物アトラクションが紹介された。

なかでも、よみうりランド（東京・稲城市）にある最高速度110km/h、最大高低差78mを誇る㈱トーゴ（本社・東京、山田數夫社長）製のスリルコースター「バンデット」が話題の的となっていた。

これは、最高点がビルの26階と同じ高さで、全長1560mを3分7秒で疾走するというもの。現在、ヤングを中心に人気を集めている。

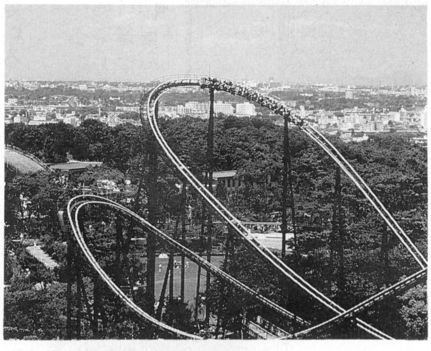
また、番組中で、人気のある絶叫マシンをどのように開発するのか、という質問に対して同社の山田社長は、

「連続する強烈なG（重力）や体感は単なる恐怖になってしまう。途中、ほっとする感じを与えながら、また別の角度からの落差やスピードなどをはめ込んでいくことが、コースター開発の一番難しいところであり、ポイントでもある」と、コメントした。

テーマにもなっている"効能"については、「ストレス解消」「シェイプアップ」「異性攻略」に効果があるとしていた。

▲インタビューに答える
山田數夫社長

▼ストレス解消にはこれが一番!?



▲東京・よみうりランド
「バンデット」

欧米向け業務対応

㈱トーゴ、米に子会社設立

新会社「㈱トーゴ・インターナショナル」

㈱トーゴでは米国オハイオ州に、北米・ヨーロッパ向けの遊戯施設製造・販売・輸出入を主業務とする、同社全額出資子会社の「株式会社トーゴインターナショナル」（TOGO INTERNATIONAL INC.）を3月15日、資本金10万ドルで設立した。

代表取締役社長には山田朋一氏が就任、役員については左記の陣容となった。

山田數夫（㈱トーゴ代表取締役社長）
斉藤真一（同副社長）
鈴木歳男（同副社長）
鳴海重和（同顧問）

〈敬称略〉

〈所在地〉
1300 LAFAYETTE AVENUE
MIDDLETOWN, OHIO USA
TEL：513−424−8566
FAX：513−424−7118

㈱シグマ、㈱セガ・エンタープライゼス

週刊ダイヤモンド

「5年連続増益！驚異の急伸1200」ランクイン

㈱ダイヤモンド社刊、「週刊ダイヤモンド」は、〝日本の会社ベスト11万2564〟の第3弾として〝5年連続増益！ 驚異の急伸1200〟を特集、この変化の激しい時代に5年間連続して増益を達成した企業を伸び率でランク付し上位1200社を掲載した。

当業界では、5年間で申告所得を18・8倍に急伸させた㈱シグマ（本社・東京、眞鍋勝紀社長）が30位にランクインし、その独自の経営方式も採り上げていた。

また、㈱セガ・エンタープライゼスも4・6倍の伸び率で376位に入った。

尚、両社の'86～'90年申告所得額は左記の通り。

順位	社名	90年申告所得額(百万円)	'89～'86年申告所得額(百万円)				5年間申告所得伸び率(%)
			'89年	'88年	'87年	'86年	
30位	㈱シグマ	1,043	651	257	228	53	1884.7
376位	㈱セガ・エンタープライゼス	12,256	6,143	5,579	4,159	3,272	460.2

（「週刊ダイヤモンド」より）

ダイナックス㈱

麻雀・花札ゲームに新展開！

「DX-BASE」開発

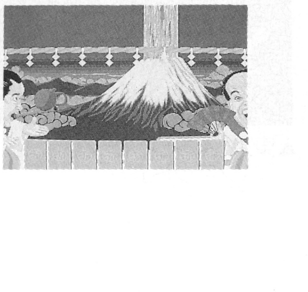
DYNAX・マザーボードシステム

ダイナックス㈱（本社・名古屋、早川永一社長）では、兼ねてよりマザーボード化が進められていた「SCORE TYPE」用基板に、「DX-BASE（DYNAX・マザーボードシステム）」を導入、第1弾として麻雀ゲーム「麻雀やるなら」、第2弾の花合せこいこいゲーム「華をやらねば」を6月18日に同時発売した。これらは、互換性を持たせることで、相乗効果を生み出すもので、マザーボードの特質を活かし画質も優れている。第3弾も既に企画され、シリーズ化して順次リリースの予定。

同社では、ロイヤルマージャンをマザーとした〝サブボードシリーズ〟を開発し、国内及び海外にその販売網を拡げており、今期にはその人気シリーズをさらにステップ・アップさせて、ロイヤルマージャンのマイナス要素となっていた（−5V）を不要にしたニューマザーボード「ニューロイヤル麻雀」を開発、サブを搭載した〝メインボードシリーズ〟として供給している。

さらに、多様化するロケーションに対応してハイテク技術を駆使した〝「L-R」シリーズ「ライティング・ラン」〟や、ニューマザーボード「NL-BASE」としてアダルトシミュレーションのコンセプトを覆すマザーボード及びソフトを開発中で、同社販売部門である中日本リース㈱と共に、基本理念とする「プレイヤーが満足し、オペレーターに利益還元」出来るゲーム創りに余念がない。早川社長は「変化し続けるマーケットの中で、クラフトマンシップを持ち続けたい」と意欲を語っている。

◀第1弾「麻雀やるなら」



第2弾▶「華をやらねば」

OPEN NEWS
CLASSIFIED INFORMATION

TOKYO-BAY
ららぽーと
富士通パビリオン
FUJITSU PAVILION
ららぽーと 富士通パビリオン 入口

全天周立体フルカラー映像

㈱ららぽーと／富士通㈱

「ららぽーと富士通パビリオン」

5月19日オープン

〒273 千葉県船橋市浜町2—1—1
TEL 0474（33）1188

ららぽーと 富士通パビリオン 入口
チケット売場

人間の持つ五感の中でも、特に〝視覚〟に訴える分野でのテクノロジーの発達は、ここ数年著しいものがある。その最たる施設のひとつとして、5月19日に千葉・船橋にオープンした「ららぽーと富士通パビリオン」がある。

これは、昨年の大阪・花博でも人気を博し、130万人を動員した同施設を〝ららぽーと10周年記念イベント〟の一環として、㈱ららぽーとと富士通㈱が共同開設したもの。

上映される作品は花博同様、植物や動物の中でのエネルギーの過程を描いた「ユニバース2—太陽の響」（上映時間約20分）。CGを駆使した立体映像で、自然と生物の関わりについて改めて認識を深めさせる内容となっており、観客の知的好奇心を満たす。

平日、土曜が1日13回、日・祭日、夏・冬休みが同16回の上映で、'92年1月15日（元日のみ休館）まで営業。その後、スペイン・セビリア万博に出展される。

■入場料（当日券）大人　1200円
大学生　1000円

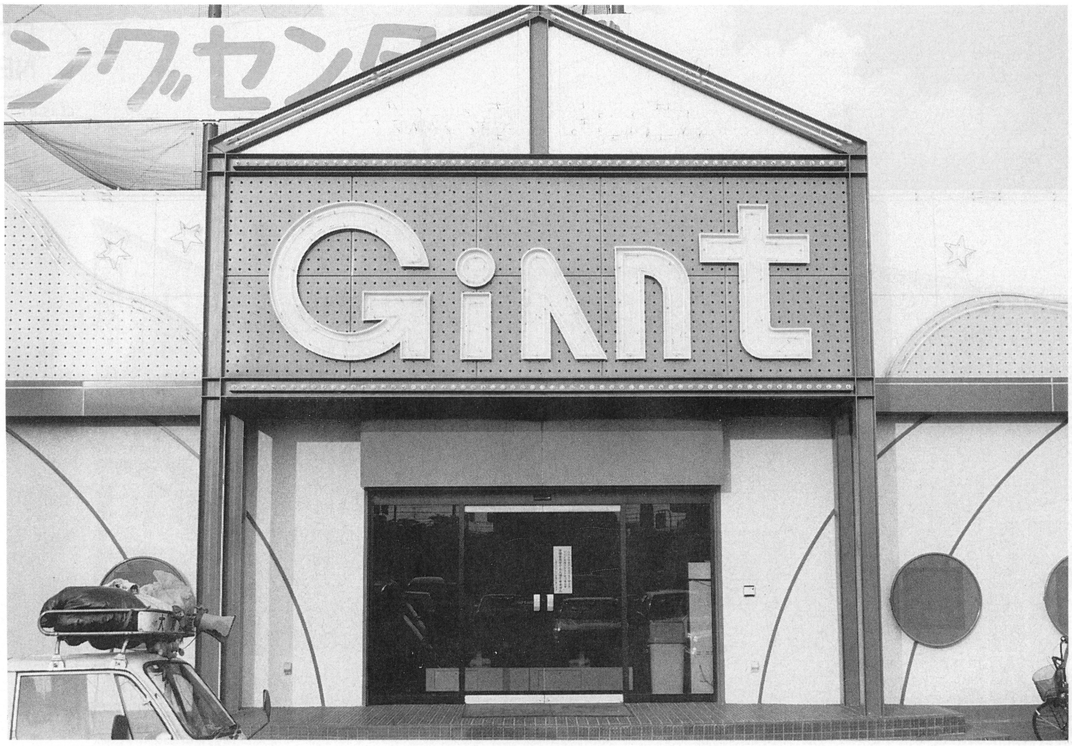
観客は特殊メガネをかけ、リアルな映像を楽しむ。

国道沿いの老舗店が再生

㈱ＶＩＰ「ＧＩＡＮＴ（ジャイアント）」

5月2日オープン

〒572 寝屋川市川勝町13－１
ＴＥＬ０７２０（２３）９１１５



WIN 4000 COINS
DERBY DAY

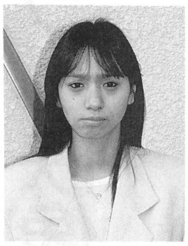
大阪・寝屋川市の国道沿いにある㈱ＶＩＰ（本社・大阪、上田芳弘社長）のロケーション「ＧＩＡＮＴ」が5月2日、約１億円の費用を投じて全面改装オープンした。

店舗面積約40坪と郊外店としては小規模だが、5月の月間目標であった１５００万円を余裕でクリアするなど中規模店並みのインパクトを見せ、良好なスタートを切っているようだ。というのも同店は、パチンコ店の駐車場とバッティングセンターに隣接しており、車で来る男性客や付近の中・高校生に圧倒的支持を得ているのだ。

機種別売上げ比は、メダルゲームが40％で、そのほかビデオゲーム、アーケード、体感ゲームがそれぞれ20％。

メダル貸出し料金は20円で、千円以上買うと最高１００枚（他80、50、30、10枚）当たる三角くじを引くことができるなどのサービスも行なっている。

店内はコンクリートウォールを意識したグレー基調の壁で、間接照明を使いシックなインテリアとなっている。



前田好子店長
スタッフは10名で店長はじめ全員がアルバイト。

OPEN NEWS

CLASSIFIED INFORMATION

「アトランティックシティ」

——㈱M2ジェネシス

４月25日、神奈川県横須賀市の京浜急行汐入駅前にオープンした「ショッパーズプラザ横須賀」はダイエーグループの最大級ＳＣで、〝衣・食・住・遊・動（スポーツ）〟の全てを満たし、米国型の本格的なショッピングができるというもの。

地上７階建て、延床面積12万４４８０㎡。直営店と専門店の２２０店舗によって構成され、ボウリング場、映画館、銀行、クリニックなどもある。

この４階にオープンした「ゲーム＆バー　アトランティックシティ」は、約３年前、新神戸ＯＰＡに登場した「ＪＵＥＧＯ（フエゴ）」の２号店とも言うべき姉妹店。経営は、㈱Ｍ２ジェネシス（本社・東京、松田規義社長）。

しかもこの店舗、開業１ヵ月後のテナントの売上げは２２０店舗中でトップだったという。

〈詳細は次号掲載予定〉

「ハーモニーランド」

——㈱ハーモニーランド

大分県日出（ひじ）町に４月26日、サンリオキャラクターを活かしたテーマパーク「ハーモニーランド」が開園した。

運営する㈱ハーモニーランド（本社・大分、辻信太郎社長、資本金18億円）は大分県など地元が48・１％、サンリオが51・９％出資しており、テーマパーク自体も県の公園である「一村一品クラフト公園」内に位置し、そのうちの23万５０００㎡を借地として使用している。

先発の「ピューロランド」との大きな違いは、このように大分県の事業の一環だけに地域色が濃く出ていること。

目玉のアトラクションとしては、立体映像システムの「夢のタイムマシン」や園内を周遊する「ハーモニートレイン」などがある。

年間売上げ目標は50億円。

〒879－15　大分県速見郡日出町大字藤原５９３３
TEL　０９７７（７３）１１１０

「ゲームファンタジア新小岩」

——㈱シグマ

㈱シグマ（本社・東京、真鍋勝紀社長）は去る５月29日、東京・葛飾のＪＲ新小岩駅から徒歩３分の距離にある平和橋通りに「ゲームファンタジア新小岩」をオープンした。

５階建てビルの１階（１８８㎡）と２階（１８７㎡）に、メダル機46台、アーケード機64台の計１１０台を設置。メダル貸出し料金は１枚30円、アーケード機は50～１００円。

駅前だけに近隣にはパチンコ店、飲食店などが軒を並べ、ゲームセンターも現在７店舗（同店含む）が盛業中という激戦区のひとつ。

同店の投資総額は約３億円、月商は１５００万～２０００万円を見込む。

〒124　東京都葛飾区新小岩１－51－８
ベラカーザ深井
TEL　０３（３６７４）３７７１

「ゲームファンタジア大山」

——㈱シグマ

㈱シグマは、東京・板橋区大山に約２億８０００万円を投資した「ゲームファンタジア大山」を去る６月１日、オープンした。

同店は７階建てビルの１階（１６９㎡）と２階（１５３㎡）部分にあり、メダル機33台、アーケード機64台の計97台を設置している。

メダル貸出し料金は１枚30円、アーケード機は50～１００円。

店舗立地としては、東武東上線大山駅の北口駅前通りに面しているのだが、メインの商店街からはやや外れている。

しかし、駅周辺にはパチンコホールが10数店あり、ゲームセンターも現在８店舗（同店含む）が盛業している。

月間売上げ１３００万～１５００万円を見込んでいる。

〒173　東京都板橋区大山21－５
高橋ビル
TEL　０３（５３７５）９３９１

（社）日本ビデオ協会主催

「ビデックス・ジャパン'91」開催

幕張メッセ（6/20～6/22）

（社）日本ビデオ協会（松岡功会長）が主催する「ビデックス・ジャパン'91」が今年も6月20日（木）～22日（土）の3日間に亘り、千葉・日本コンベンションセンター（幕張メッセ）に於いて開催される。

第3回を迎えた今回は〝新たなる出発（たびだち）～ALWAYS MY VIDEO, YOUR VIDEO～〟をテーマに、多くのニューメディアの登場を含め、ビデオソフトの素晴らしさを再確認する。

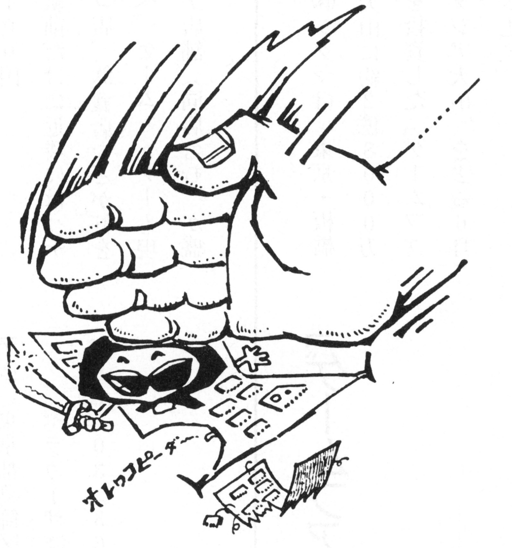
主に、ビデオソフト・パッケージ（カセット、ディスク）や各種ショップ用品、店舗用ハード機器などが出展される。

出展社数は69社で、アミューズメント業界関係からは㈱タイトーと㈱エス・エヌ・ケイが出展する。

会期▼6月20日・21日――業界招待日
22日――――一般公開日
（大人500円・学生300円）
午前10時～午後5時
会場▼（幕張メッセ）国際展示場
コンファレンス会場▼（幕張メッセ）国際会議場

オリジナル基板は泣いている!!

コピー基板の撲滅は、業界発展の必須条件



■すでに、判例的には確立されていたプログラムの著作権を保護する「改正著作権法」が、昭和61年1月1日より施行されました■テレビゲームの基板を、著作者の許諾なしに複製することは違法行為として罰っせられます■また、それを使用した場合、風営適正化法による「8号営業許可」が取り消されることになりかねません■更に、コピー基板の横行は、業界の流通秩序を乱し、その健全な発展を妨げます。（株式会社コインジャーナル）

業界時字報

㈱セガ・エンタープライゼス

国内で200億円 割増償還CB発行

㈱セガ・エンタープライゼス（本社・東京、中山隼雄社長）は、6月10日開催の同社取締役会に於いて、総額２００億円の割増償還条件付き国内転換社債（CB）の発行を決定した。

CBとは、発行時は社債だが、途中予め決まった転換価格で株式に変えることのできる債券。株価が値上がりして転換価格よりも高くなれば、転換社債を株式にかえて売ると株式売却益（プレミアム）が得られる。

同社では92年3月期も、経常利益が前期比20％増の２１７億円となる見通しでもあり、１００ヵ所以上のAM施設新設を予定するなど資金需要は旺盛。

だが同社が調達手段として行なってきた公募増資は昨年の株価急落以来、証券業界が自主規制を続けており、再開の目処は立っていない。このため、CBを初めて発行することになった。

額面１００円に対し１０４円を支払う割増償還とすることと、償還期限を4年と短かくしたことで、利率を下げ、利払い負担を軽くすることを狙う。

ゲームマシンのことは
すべておまかせ下さい
●TVゲーム・ビリヤード・ジュークBOX
etc.…
HILLSIDE AMUSEMENT
ヒルサイドアミューズメント
〒231 横浜市中区山手町９－３
TEL.045(681)3110 FAX.045(662)3550

㈱エイブルコーポレーション

資本金増額

㈱エイブルコーポレーション（本社・東京、熊谷俊範社長）は、5月28日より資本金を５００万円から１０００万円に引き上げた。

㈱エス・エヌ・ケイ

全国キャラバン説明会&新作発表会開催（6/19）

㈱エス・エヌ・ケイ（本社・大阪、川崎英吉社長）は7月1日のNEO・GEO一般販売に先駆け、全国キャラバンの説明と新作発表を兼ねた会を、6月19日同社蒲田営業本部に於いて催した。

〈詳細次号〉

各社人事異動

◆コナミ㈱（6月1日）

本誌6月号で既報の通りコナミ㈱では、6月1日付で社名変更の実施や、神戸・東京の2本社制を導入したほか、技術研究所を新たに開設するなど総合ソフトウェア企業への体制づくりに尽力している。

これらに伴い同社では、一部役員の人事異動を実施した。

▽開発本部長兼技術研究所長
専務取締役　上月景彦
▽企画本部長兼社長室長
常務取締役　藤田昌弘
▽営業本部長兼市場調査室長
常務取締役　今井　中
▽管理本部長兼人事部長
常務取締役　西村靖雄
▽生産管理部長
取締役　矢野一夫
▽国内営業二部長
取締役　妹尾敏夫

◆㈱タイトー（6月1日）

▽取締役AV営業本部長（取締役タイトーアメリカ社長）
鈴木　實
▽タイトーアメリカ社長（タイトーアメリカ副社長）
鈴木義治

◆㈱ジャレコ（6月27日）

▽退任
取締役　住山栄三郎

〈敬称略〉

ゲームマシンのことは
すべておまかせ下さい
●TVゲーム・ビリヤード・ジュークBOX
etc.…
HILLSIDE AMUSEMENT
ヒルサイドアミューズメント
〒231 横浜市中区山手町9－3
TEL.045(681)3110 FAX.045(662)3550

◆㈱ナムコ

㈱ナムコ（本社・東京、眞鍋 正社長）は、6月27日付で役員の異動を実施した。

▽取締役営業統括室長（営業統括室長） 高木九四郎
▽取締役営業企画部長（営業企画部長） 東 純
▽常務取締役社長室担当（取締役社長室担当） 橋口隆二
〈敬称略〉

◆㈱サノヤス・ヒシノ明昌（6月27日）

▽退任 常務 三宮一泰
▽同 取締役 滋野正明
▽同 常勤監査役 服部堅一
▽同 常勤監査役 飯田信夫
〈敬称略〉

◆加賀電子㈱（6月27日）

▽取締役 山名和夫
▽同 塚本外茂久
▽常勤監査役（常務） 斎藤一則
〈敬称略〉

事務所移転

◆㈲ダイマス商事

㈲ダイマス商事（増地光二社長）は業務拡大のため本社事務所を、6月17日より左記住所に移転した。

〒080 帯広市西一条南25丁目2－2
TEL 0155（22）2295
FAX 0155（21）5090

◆㈱カプコン

㈱カプコン東京支店は、7月1日(月)より事務所を左記住所へ移転した。同時に電話番号及びFAX番号も変更された。

〒103 東京都新宿区西新宿2－6－1
新宿住友ビル43階
TEL 03（3340）0700（代）
FAX 03（3340）0701

◆㈲サンエース

㈲サンエースでは、7月1日(月)より事務所を左記住所へ移転した。

〒111 東京都台東区千東3－16－4
TEL 03（3872）9767
FAX 03（3872）6108

訃報

◆㈱サノヤス・ヒシノ明昌

㈱サノヤス・ヒシノ明昌副社長、福田三徳氏の御母堂、福田マスエさんが6月3日午前4時、脳梗塞のため福岡県田川市弓削田1805の自宅で逝去。享年91歳。告別式は4日午後2時より自宅で行なわれた。

◆㈱ホームデータ

㈱ホームデータ（本社・神戸市）代表取締役の松浦博司氏の尊父、松浦森一さんが6月5日、逝去。享年70歳。告別式は、6月8日12時30分から西宮市六湛寺町の海清寺に於いて行なわれた。

お詫び

◆アイレム㈱

本誌5月号264頁「業界時字報」のキャプションに於いて誤記がありました。お詫びして訂正致します。

(誤) 中野専務
↓
㊣ 中野常務

子供たちの未来は
あなたの手に
地域社会との対話を
大切にしましょう。
（月刊コインジャーナル）

COIN JOURNAL MONTHLY

ANNUAL SUBSCRIPTIONS

Future subscribers to Coin Journal Monthly should contact us directly.

◆ ANNUAL SUBSCRIPTION RATE (INCLUDING AIR MAIL COST)

•FIRST ZONE	-includes all Asian countries outside the Soviet sphere.	US$250 (Per Year)
•SECOND ZONE	-includes Canada, North, Central America, western India, and the Middle East.	US$290 (Per Year)
•THIRD ZONE	-including Europe, Continental Africa and those countries of Asia under the Soviet sphere, and South America.	US$340 (Per Year)

Please remit the one-year subscription fee (including air mail cost) to the bank indicated below or mail a money order for the appropriate amount. (Notify us of your remittance and include your name, address, telephone and fax number. You may do this by fax.)

Bank name : Sumitomo Bank Minamimorimachi-branch.
A/C No. : 129-632059
Address : 1-29, 2-chome, Minamimorimachi, Kita-ku, Osaka, Japan.

NOTE

Subscribers in Korea, Taiwan, Hong Kong and Singapore will find it more convenient to apply to Coin Journal agents in their respective areas.

Coin Journal Co., Ltd.

Mark Bldg., 2-4-2, Higashitenma, Kita-ku, Osaka, Japan.
TEL.06(354)9891 FAX.06(354)9898

ENT MONTHLY

And Karaoke Industry

PLANNED FEATURES

1. New Machine Information
2. On-the-scene reports at arcades, shopping centers, and amusement centers throughout Japan.
3. The top ten computer games in Japan.
4. Information on Japanese manufacturers.
5. Reports on leading Japanese amusement companies including Nintendo, Sega, Namco, Capcom, etc.
6. Interviews with industry representatives.
7. Karaoke operation information.
8. Karaoke location reports.
9. Karaoke experiences of Japan's expat community.
10. World karaoke report.
11. Japanese viewpoints on broad economic, social, and political issues which affect the industry.

SIZE:	A4
LAYOUT:	Articles & Advertisements: High quality art paper. Articles: Black & White, Advertisements: Colour art paper.
DATE OF ISSUE:	20th of every month
DATE OF FIRST ISSUE:	August 20 (Sept. issue)

ANNUAL SUBSCRIPTION RATE (INCLUDING AIR MAIL COST)

OVERSEAS

FIRST ZONE — includes all Asian countries outside the Soviet sphere — US$130 per year.

SECOND ZONE — includes Canada, North, Central America, western India, and the Middle East — US$145 per year.

In Japan, the cost will be 800 yen per issue and 9600 yen per year.

THIRD ZONE — including Europe, Continental Africa and those countries of Asia under the Soviet sphere, and South America — US$160 per year.

JAPAN AMUSEM

Serving The Amusement

TO OUR READERS

It is with great pleasure that we at Coin Journal announce that on August 20th, the all English JAPAN AMUSEMENT MONTHLY (J.A.M.) will commence publication. With a motto of "Serving the Amusement and Karaoke Industry", our mission is to provide an information service network and to serve as a communications link for the coin amusement and karaoke industries between Japan and the world.

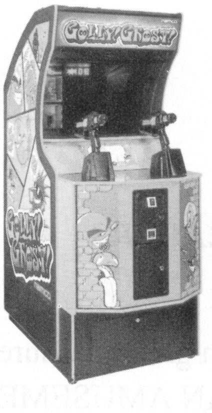
EDITORIAL GOALS

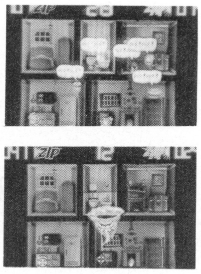
1) To offer timely new product information and keep you abreast of market developments.
2) To keep you up to date on news affecting both the Japanese coin amusement industry and the Japanese economy as a whole.
3) To report on Japanese marketing trends, particularly in regards to the management techniques of the karaoke industry.
4) To introduce representatives of the Japanese industry, thus creating a communication bridge between Japan and the rest of the world.
5) To report on conventions and trade shows which affect the industry.

As the karaoke industry, which originated in Japan, is continuing to expand, we plan to devote a section of the magazine to developments within this industry including the introduction of various hardware and software systems, how to introduce karaoke to your customers, popular songs, etc.

NEW

GOLLY GHOST





Namco Inc.

What's interesting about this game is that it is a new style shooting game, built for those who enjoy games seen at carnivals and fairs. The set up of the game features a cutaway view of a house, complete with kitchen, living room, bedrooms and a bathroom. In addition, furniture and electrical appliances can also be seen. From these mere household goods, a group of comical ghosts appear.

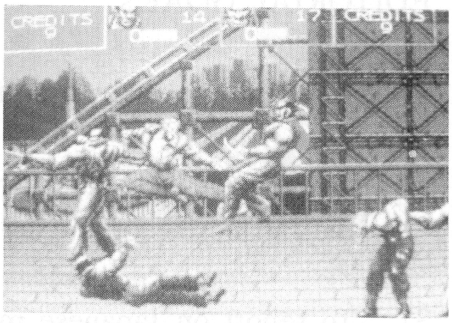
This is rather like a video game version of " Poltergeist" and " Ghost Busters" combined. Using the attached ray gun, the players try to zap the ghosts as they appear. When the gun is fired it recoils, adding a real life touch.

One of the most satisfying aspects of this game is that the player feels like he is in the house because of a built in half mirror that combines the images.

The game has a total of four scenes and when each scene's action is finished, it moves on to the next scene. Two people can play this game either with or against each other. After the scene is finished, the players can once again make their choice.

The dimensions are 1920 x 780 x 1220 mm and the price in Japan is 1.06 million yen. On sale towards the end of July.

D.D. CREW



Sega Enterprises

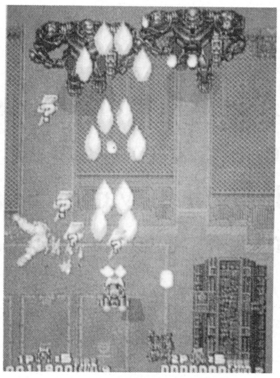
This side moving scroll action game is the sixth one to make use of Sega's SYSTEM 18 mother board. D.D. Crew stands for "Dynamite Demolition Crew."

This game contains four main characters: Buster the Boxer, King, a pro wrestler, F. F., a martial arts expert and Gung Ho, a Kempo expert. Their mission is to destroy a terrorist organization. Although this may remind some people of Konami Inc.'s CRIME FIGHTERS 2, this game has Disney like graphics and characters that move slowly as a special feature.

The game's joystick allows the characters to be moved in eight directions and two buttons. Whenever you want to make the characters run, simply press the "Dash" button twice and move the lever twice in the direction you want to go. You may also use the "Jump" button to attack as well. By carefully coordinating the joystick and buttons, the character throws a series of punches and kicks reminiscent of Bruce Lee.

This upright game is for two players. However, a four player control panel is also available. Sales are expected to begin this summer.

TURBO FORCE



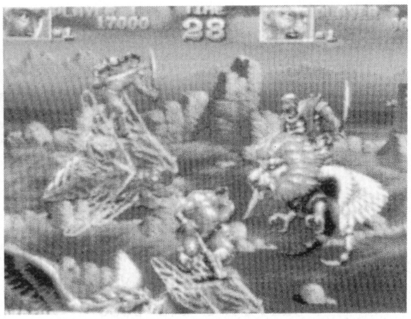
Video System Inc.

This scroll shooting game has an orthodox style. An air force pilot flies through a time warp to save his world that has been invaded by a different civilization. In order to do this, he can attack with a jet fighter in the shape of a car. The TURBO CHARGER Movement is by a joystick and there are two buttons, one for shooting and one for bombing.

Features include a P mark which is a cannon ball that provides extra fire power. Another Feature is a ? mark, which has four possibilities (1) protection from a flank attack (2) Maximum Power charge (3) the enemy being attacked by a cannonball (4) No Attack. Both the P and ? marks are limited in their effects, but unless you use one or the other, you will eventually lose power. There are a total of nine levels but with the P mark, one can advance two levels.

The game goes on sale in the middle of June.

CROSSBLADES

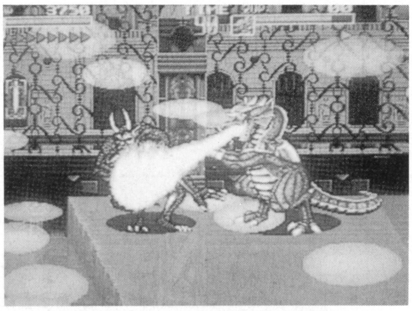


Irem Corp.

In this side moving scroll action game, the villagers are helpless in the path of an advancing army of ghouls. In all the Kingdom, only the Princess Emira knows the spell to destroy the King of Darkness. She is captured by the vicious phantoms though, and it is up to Roy, a master swordsman, and Arnold, a master spearsman, to rescue her. A player may choose either Roy and Arnold and by operating an 8 directional joystick and two buttons to jump and attack, a character can move about. The most difficult maneuver is to jump up and conduct a mid-air attack. Both the joystick and the attack button require close coordination and split second timing.

Some of the games special features include two player simultaneous play, a "fountain of life" whereby a player can gain additional strength, etc. There are a total of seven stages a player must pass through and the game gets more difficult with each level. In America, the title is BLADE MASTER. Sales are scheduled to begin this summer.

DEATH BLADE



Data East Corp.

From ancient Greek mythology comes DEATH BLADE a wrestling action game by Data East. This game pits Greek gods such as Hercules and the Minotaur against each other in an arena.

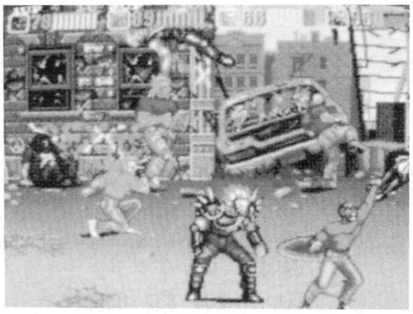
There are eight varieties of monster that the player can choose from and nine stages that a player can pass through.

The first six stages consist of the random appearance of eight varieties of monster, and in the last three stages mysterious enemies appear as if from out of nowhere.

Since the game is based on pro wrestling, there exists the possibility for two people to play and form a "tag team" against the monsters. Features include an eight directional joystick that gives the player a clear view of the arena and two buttons for special "tricks", both big and small. By pressing a button while pushing the lever up, these "tricks", or special abilities can be utilized. There is also a fire breathing dragon that shows up, adding to the excitement.

Because the game consists of different characters with different skills, it is necessary to create a sufficient strategy to do battle. In Southeast Asia and Europe, the game will be sold under the title of HEROES and in America, MUTANT FIGHTERS. In Japan, sales are scheduled to begin around the middle of July.

CRIME FIGHTERS 2



Konami Inc.

CRIME FIGHTERS 2 is an updated version of CRIME FIGHTERS, originally released in 1989. The setting and some other features of this new product differ from the first version, but it is basically the same form as the first one, a side moving action game.

Set in "Dead End City", the pro wrestler Hulk, aided by an ex-boxer, a Karate master, and a street fighter must fight a street gang headed by a character named Faust to rescue Hulk's sister Kate. The game has a total of five stages, and at the end of each stage, various characters such as gang members who brandish chain saws and are as big as King Kong appear.

Although in many games of this type the characters can jump like a Ninja and are equipped with a special "Force" like that in Star Wars, this game doesn't have these features. The emphasis is on reality.

The game is controlled by an eight directional joystick and two buttons to punch and kick. By pressing both buttons, the characters can be made to perform special stunts. Additional features include knives, bottles, and bats, things which are familiar in action games.

Up to four people can enjoy this machine and Konami and said they will continue to manufacture software for this format. For the US market, the game will be sold under the name of VENDETTA. The formats and PC boards will be on sale by mid-July and the price for the initial software is 528,000 yen.

WORLD JOURNAL

1991

September 12-14

AMOA CONVENTION-EXHIBITION
Convention Center, Las Vegas, NV.
For further information, contact
AMOA, 401 North Michigan Ave.,
Chicago, IL 60611
TEL : 312-644-6610
FAX : 312-321-6869

October 17-20

ENADA FIERA DI ROMA, ROME
Contact : SAPAR, via di Villa Patrizi,
10 CAP 00161, Italy
TEL : 39-6-440-3686
FAX : 39-6-440-2718

September 24-26

WORLD GAMING CONGRESS & EXPO
Caesars Palace, Las Vegas, NV for
more information contact : World
Gaming Congress Seven Penn Plaza,
New York, NY 10001-3900
TEL : 1-212-594-4120
FAX : 1-212-714-0514

October 2-3

JAMMA TRADE SHOW
Ryutsu Centre, Tokyo, Japan
Contact : JAMMA, Room 704, TBR
Building, 2-10-2, Nagata-cho,
Choyada, Tokyo 100
TEL : 03-3593-2563
FAX : 03-3581-3656

December 10-13

FORAIN EXPO
Le Bourget, Paris
Contact : Francoise Regnier, 8 Rue de
la Michodiere, 75002 Paris, France
TEL : 33-1-474-29256
FAX : 33-1-426-61428

1992

January 1992

INTERNATIONAL CONSUMER ELECTRONICS SHOW DATE AND LOCATION TO BE ANNOUNCED
For more information, please contact :
CES 1722 leye St. N.W. Washington
D.C. 20006
TEL : 202-457-8700
FAX : 202-457-4901

March 15-17

AMERICAN COIN MACHINE EXHIBITION
San Antonio Convention Center, San
Antonio, Texas For more information
contact : William T. Glasgow Inc.
160666, Park Ave., South Holland,
IL 60473
TEL : 312-333-9292
FAX : 312-333-4086

January 21-24

IMA
Frankfurt, Germany
For further information contact :
Blenheim Heckmann GmbH,
Kapellenstrasse 47D-6200
Wiesbaden
TEL : 49-611-5804-0
FAX : 49-71-223-0257

February 4-6

ATEI
Earls Court 2, London
For more information contact : ATEI
Ltd., Clapham Common North Side
London SW4 9SP
TEL : 44-71-228-4107
FAX : 44-71-223-0257

March 24-26

INTERNATIONAL GAMING BUSINESS EXPO
Europe, Espace Fontvielle, Monaco
For more information contact CMC, 200
Connecticut Ave., Norwalk, CT 06856-4990
TEL : 1-203-852-0500
FAX : 1-203-838-3710

management and utilizing audio visual software production knowledge and technology, they are hoping to form connections with the Hollywood movie industry and apply their software knowledge to that field as well.

(Translated from the Japan Economic-Industrial Journal, May 16)

MGM Grand Inc. Establishes Theme Park

Las Vegas To Get New Casino

MGM Grand Inc., the American hotel and aviation company has announced that it will begin construction of a theme park-casino complex in Las Vegas. "We have to appeal not only to businessmen who are attending conventions, but also to families with children." said an MGM spokesman. Total construction costs are estimated at $910 million and the park is expected to be completed by the end of 1993 at the earliest. MGM, the parent company, will restore their old movies to original condition and set up tours of the MGM studios. In addition, they plan to offer attractions such as a roller coaster, special rides, and a musical show. This will be the first theme park of this type in Las Vegas.

Within the park, MGM Grand plans to construct a 5,010 room luxury hotel, which will be the largest in the world. Other plans include a casino and a convention center with a capacity of 15,000 people, which will also be used for professional boxing matches and concerts.

MGM originally announced its intention to construct an amusement park in the fall of 1989, and conducted preliminary studies on the environment, but there were rumors that because of the recession, it would be difficult. However, MGM was able to come up with at least $100 million in new securities, it was announced, thus guaranteeing completion of the project.

COIN JOURNAL MONTHLY
ANNUAL SUBSCRIPTIONS

Please remit the one-year subscription fee (including air mail cost) to the bank indicated below or mail a money order for the appropriate amount. (Notify us of your remittance and include your name, address, telephone and fax number. You may do this by fax.)

Bank name : Sumitomo Bank Minamimorimachi-branch.
A/C No. : 129-632059
Address : 1-29, 2-chome, Minamimorimachi, Kita-ku, Osaka, Japan.

NOTE [Subscribers in Korea, Taiwan, Hong Kong and Singapore will find it more convenient to apply to Coin Journal agents in their respective areas.]

Coin Journal Co.,Ltd. Mark Bldg., 2-4-2, Higashitenma, Kita-Ku, Osaka, Japan.
TEL.06(354)9891 FAX.06(354)9898

The Coin OP Journal MONTHLY RANKING (10th. Jun.)

(TABLE VIDEO GAMES)		POINT
1. Street Fighter II	(Capcom)	168
2. LD Quiz Quiz de Date	(Nichibutsu)	126
3. Clutch Hitter	(Sega)	118
4. Power Spikes	(Video System)	100
5. Ultraman	(Banpresto)	50
6. Quiz Shukudai wo Wasuremashita	(Sega)	46
7. Thunder Zone	(Data East)	45
8. LD Mahjong Marineblue no Hitomi 2	(Nichibutsu)	44
9. Golfing Greats	(Konami)	38
10. Raiden	(Seibu)	37

(COCKPIT GAMES)		POINT
1. Final Lap 2	(Namco)	171
2. Racing Beat	(Taito)	83
3. Steel Gunner	(Namco)	79
4. GP Rider	(Sega)	77
5. Rad Mobile	(Sega)	74

that of last year. Mr. Mori Mitsuaki, president of Orientalland explained why by saying"The large number of facilities and of course the fact that the staff likes Disneyland accounts for the popularity."

Disneyland is always introducing new attractions and recent additions include "Big Thunder Mountain" and "Star Tours." With additional investments of 50 billion yen in plant and equipment, as well as a 27 billion yen investment in "Splash Mountain", a water amusement ride to be completed by Fall 1992, they hope to maintain 1990s 85% repeat visitors rate.

Perhaps Tokyo Disneyland's most ambitious project is construction of the new theme park "Studio Tours". Current plans call for the investment of over 100 billion yen into an area of 330,000 square meters; a theme park which will reproduce Hollywood in Japan. A detailed plan will be drawn up by 1993, and the park is expected to open in the latter half of the 1990s.

Tokyo Disneyland will be connected to both parks, surrounding hotels, and the local train line by a monorail. With these new additions it seems that Disneyland will continue to lead the theme park industry for years to come.

From Victor Music Industries: Software On A Video Display

New Media Sales To Expand As Well

Japan Victor Group's record subsidiary, Victor Music Industries, has announced that they will expand production and sales of New Media software, a combination audio-visual package. In addition to strengthening CD-ROM production, overseas sales representatives are making the necessary adjustments in sales strategy, and have set a sales target of ~$14.2 million over the next five years. (US$1.00= 140 yen)

Along with this, Japan Victor will begin selling a CD-ROM game software package which will be inserted in a high resolution video screen. This is to be developed jointly with the American software company Icom, based in Chicago. It should be mentioned that within this software package, there will be both computer graphics and video, which will have a speed of ten frames per second. A special added feature will be characters that speak in Japanese. The price will be around $50 each and unit sales are initially forecast at 100,000.

By making use of technology which integrates music software onto a CD format, emphasis will be placed on the promotion of CD-ROM. As part of the promotion campaign, there are plans afoot for the electronic publication of a CD-ROM picture book edition as well as an information magazine.

In America, Victor Music Industries has placed five people, including local legal authorities, in charge of sales. Previously, these people had primarily been in charge of negotiating the contracts of recording artists.

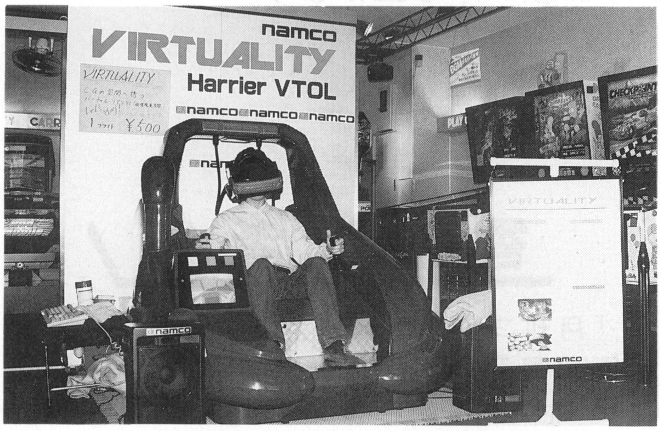
Besides music related software, the company is also involved in personal computers, CD graphics, etc. With the game market currently enjoying a boom period, sales of around $3.6 million are expected. Along with broadening the depth of

The Coin Op. Journal

Jul

Coin Journal Co., Ltd.
Head Office/ Mark Bldg., 2-4-2, Higashitenma, Kita-Ku,
Osaka, Japan. TEL.06(354)9891 FAX.06(354)9898

Tokyo Office/601, Villa Heights Dogenzaka, 1-17-9,
Dogenzaka, Shibuya-Ku, Tokyo, Japan.
TEL.03(3477)2250 FAX.03(3770)6053



Virtuality 1000SD Harrier VTOL

Namco, Nissho Iwai Introduce The VIRTUALITY 1000SD

Advanced Game Machine Debuts In June

Japan's Namco Inc., together with Nissho Iwai, a large multinational trading company, introduced the VIRTUALITY 1000SD to the Japanese market in June. This game machine, which is produced by W. Industries, a subsidiary of Great Britain's Wembley Leisure Inc., features realistic graphics and advanced technology which puts the player in the cockpit of a Harrier attack plane and allows him/her to engage in aerial combat. This game made its first appearance at a Tokyo arcade on June 6, and although one game costs ¥500, there were quite a lot of people waiting to play.

The game focuses attention on advanced technology which combines the capabilities of computers and humans, and as a game designed for operations use, it is expected to make quite an impact on the video game industry. The game features three dimensional graphics, expanding in a 360 degree arc, and a simulated cockpit complete with a helmet and panel display, through which the player can move throughout the screen in a life-like atmosphere. With this game the player can enter the world that the computer has created and thus enjoy a whole new experience. In addition, there is the possibility of simultaneous play with a partner.

This system is brand new, unlike any system or game which came before it. By utilizing the latest technology, the game is making history within the amusement world.

Namco will market the game by setting up dealerships which they will directly administer. This will eliminate the middlemen and as the market demands, will make those adjustments which are necessary. Software for this system will also be developed and Namco is now in the process of creating a system for sales and licensing in Japan. It is also expected that they will continue to strengthen their relationship with Nissho Iwai.

Tokyo Disneyland Sets Attendance Record

The number of visitors to Tokyo Disneyland has now reached the one hundred million mark. Since opening in April of 1983, it has sparked a boom in theme parks and led the pack. During this eight year period, Disneyland managed to create a place where events and attractions change almost daily thus acquiring a large number of repeat visitors. Bolstered by the success of Tokyo Disneyland, the construction of a second theme park is being planned adjacent to the one now.

In 1990, the number of visitors came to around 15.8 million and this years pace already exceeds

コインジャーナル海外代理店

最近、海外で弊誌の購読をご希望される方が増えているため、海外取次店を設置致しました。読者の皆様のお知り合いに下記４地区で弊誌の購読を希望されている方がおいでになりましたら、各取次店をご紹介頂けますようお願い申し上げます。

台湾讀者們

「月刊コインジャーナル」（電視遊楽機專門月刊）和「月刊カラオケファン」（卡拉ＯＫ月刊）、為了方便台湾地区讀者、在台已設有服務處、希望訂閲者、請與下面地址联絡。

〈台湾総代理店〉
生泉企業有限公司
台北市林森北路263号401室
TEL.02(537)1735 FAX.02(537)1734

香港讀者們

「月刊コインジャーナル」（電視遊楽機專門月刊）為了方便香港地区讀者、在港已設有服務處、希望訂閲者、請與下面地址联絡。

〈香港総代理店〉
美都電子娛樂有限公司
M. E. N. LIMITED
Rm. 7-B, Manly Commercial Bldg., 11-17 Soy
Street, Mongkok, Kowloon, Hong Kong.
TEL. 852(710)9918 FAX. 852(771)6357

韓國購讀案内

월간 COIN OP JOURNAL (전자유기기구 전문 월간 잡지 및 월간 가라오게) 잡지를 구독 및 광고를 희망하시는 분은 아래 전화로 전화주시면 출장하여 정성껏 상담해 드리겠읍니다.

〈한국총대리점〉
MIDAS電子
SEOUL 特別市永登浦区堂山洞2街30-2号
永登浦流通商街 3F 바23号
TEL. 02(677)9412, FAX. 02(675)6297

SUBSCRIPTION INFORMATION

FOR SUBSCRIPTION INFORMATION OF COIN JOURNAL FOR SINGAPORE, MALAYSIA, THAILAND, PHILLIPINES AREAS, KINDLY CONTACT THE FOLLOWING.

〈AGENT〉
J ASHBY MARKETING PTE LTD.,
2 Leng Kee Road, #05-02 Thye Hong Centre Singapore 0315
TEL. 4726500, 4727018 FAX. 4721930

広告索引

あ

アイレム……14・15・16
旭精工……322
朝日物産……194・205・320・321
アスパック……210
吾　妻……256
アポロ……目次折込み
アミューズオリエント……27
アルバ……317
アルファ電子……18
アレックス……204
ウィズ……38・39
ウイング……303・304・305
ウエイブ……19
宇宙堂……202
ＡＭランド……180
エイブル・コーポレーション……64・65
エクセレントシステム……315
エス・エヌ・ケイ……10・11・折込み③
エム・ジー・エム……219
エルテック……218
大阪アミューズメント施設営業者事業協同組合……175
大阪サービス販売……184・207
大平技研工業……19・255

か

柿崎計器……281
カシオゲーム……262
カナヤ商会……184・185
カプコン……目次折込み・折込み①
カワクス……30・31
共立工業……239
岐阜特機……51
クローバーコーポレーション……206
ケィ・アイ・シー……190
ケイ・アミューズメントリース……301
ケイ・アンド・ユウ商会……73・208・209
Ｋ，Ｕシステム……71
ケーティーユー……75
ゲーメスト……226
コスモ電子……263・264・265
コトブキ……258
コナミ……5
小林商事……272・273

さ

サトー商事……306・314
サムコ通商……207
サンエース……56
サン・エンタープライズ……192
サンカンパニー……203
三賞製作所……301
サンメック……219
サンワイズ……25
三和電子……220・257
シグマ……2・23
Ｇ.Ｍ.エンタープライゼス……189
ジーエム商事……57
システムサービス……34・35
芝商事……278
清水企画……72
ジャレコ……323
昇進玩具……171
秀　和……211
スクラッチ……54・55
セイミツ商事……266
セイブ開発……316
セガ・エンタープライゼス……82
セントラル……70
総　商……68

た

タイガー商事……181
タイトー……4
大　裕……198
太陽自動機……36・37
ダイショー商会……164
ダイナ……261
宝娯楽……28・29
武部商会……277
タニガワ……41・42・43
玉　屋……213
中央リース……62・63
中部商事……150
ツインエレクトロニクス……312
テクモ……9・17・22・24・316
テクナート……221
データイースト……8
ティ・アンド・エム……78・79・80・81
トウショウ……167
トーケン……224
トスクコーポレーション……196
トーゴ……163
トリオ産業……260
トーワジャパン……32・33
東葉興業……137
東洋物産……313
トライ……206

な

中日本リース……318・319
ナコス……176・177
浪速電子……182
ナムコ……6・7・324
ナビス産業……20・21
ナミキ商事……52・53・186
ニッコウ電子……60・61
ニッコー電子……275
日本ＳＣ遊園協会……254
日本システム……26
日本商事……69
ニュージャトレ……40
ネクスト……277

は

パイオ産業……317
ハイメックス……259
パサデナインターナショナル……166
パラダイス電子……220・308
バーリーサービス……3
パ　ル……76・310・311
パルティー……309
バンプレスト……168・169
ビデオシステム……12・13
ヒルサイド・アミューズメント……241・289・290
ファーストロック……123・127・230
ファミリー電子……210
フィルモア……194
フェイス……48・49
富貴商会……50・188
富士リース……174
ブラウン商会……187
ブリッジ企画……165

ま

マイクロシステムプランニング……58・59
増田産業……51
松山ゲームサービス……77
ママトップ……74・214
三木商事……306・307
ミッチェル……46
メディア商事……44・45
メキシコ……172・173

や

友　栄……178
ユーエス産業……201
ユニバース……184・193・194・217
ユーピーエル……47
ユニックスコーポレーション……228

ら

ライフサービス……197
ロータスプレス……195
ロームロード……66・67
ローラートロン……折込み②

わ

ワキタ……68

AM業界の
トータルアドバイザー

業務内容
- ゲームコーナーの共同経営
- ゲームマシンの長期割賦販売
- ゲームソフトの共同開発

ケイ・アミューズメントリース㈱

●東京03(3709)3711 ●大阪06(365)8879

コイン・メダルのことなら…
…お任せ下さい。

OLYMPIA MACHINE GAME

ユーザーのニーズに確実に応える
信頼できる各種コイン・メダルメーカー。

株式会社 三賞製作所

本社工場／東京都新宿区築地町１２
電　　話／03（3260）２４５０（代表）
ＦＡＸ／03（3269）２１９５

わが社のマドモアゼル Mademoiselle

グランドカジノ

佐々木ひろ美さん（22歳）

目鼻立ちのはっきりした端整な顔立ちからもわかるように、ひろ美さんは、祖母がペルー人というクォーター。東京・高田馬場にある「グランドカジノ」でディーラーを務める彼女ですが、ディーラーのコスチュームが妙に大人っぽい雰囲気を醸し出しています。しかし、話をしてみるとごく普通の22歳の女性といった感じで、趣味はドライブとカラオケ。「免許を取ってまだ１年なんですけど、かなり飛ばす方ですね。カラオケでは、テレサ・テンや工藤静香なんかよく歌います」とのこと。

「もっと勉強して、本場のラスベガスでディーラーをやってみたいですね」という大きな夢を持っている彼女。こんな美人ディーラーが相手だったら、時の経つのも忘れて勝負にのめり込んでしまうかも……。「恋人は？」の質問には、笑顔でノーコメント。男性読者のご想像におまかせすることにしましょう。

編集後記

▼前月号で既報の海外用英字専門誌の正式タイトルを「ＪＡＰＡＮ・ＡＭＵＳＥＭＥＮＴ・ＭＯＮＴＨＬＹ」（略称・ＪＡＭ）と決定。８月20日（９月号）の創刊に向け、本格始動した。

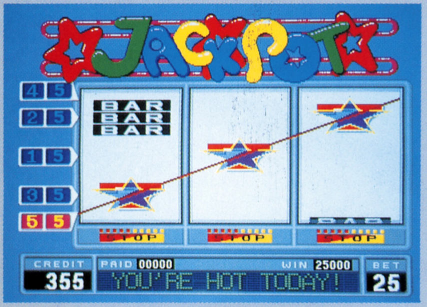
▼海外のロケーションを巡ってみると、改めて、日本のＡＭ業界のリーダーシップを痛感する。その大半が日本の開発メーカーによるマシンで占められているのだ。

▼このリーダーシップはマシンの開発だけではない。ロケーションの開発・運営ノウハウに於いても、特にここ数年、目覚ましい向上がある。それだけに、日本を発進基地としたワールドワイドなメディアの果たす役割りは大きい。

▼本家本元・米国市場の底冷えが寂しいが、今日の国内マーケットの活況を米国はもちろん、世界各国に拡大・展開したいものだ。

月刊コインジャーナル 7月号
VOL.16・NO.187
発行・編集＝小 林 一 郎
発行所　株式会社 コインジャーナル
本　社　大阪市北区東天満２丁目４番２号 マークビル
☎06(354)9891(代)・FAX06(354)9898
東京支社　東京都渋谷区道玄坂1−17−9 ヴェラハイツ道玄坂601
☎03(3477)2250・FAX03(3770)6053
印　刷　株式会社 ハマナ
発行日　平成３年6月30日
購読料　１部　1,240円（税込）
年間 14,400円（税・郵送料込）

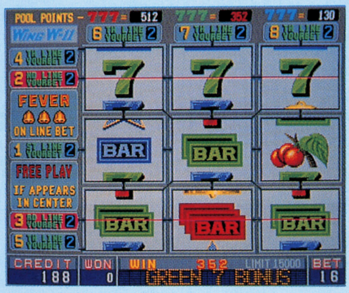
NUMBER ONE GAMES


JACKPOT
CREDIT 355
PAID 00000
WIN 25000
YOU'RE HOT TODAY!
BET 25

Lucky 37

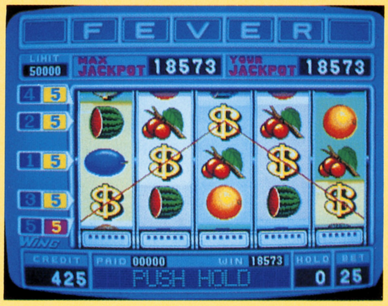
DUAL REELS

•Super! Double win on dual appear.


POOL POINTS
FEVER
FREE PLAY
IF APPEARS IN CENTER
CREDIT 188
WON 0
WIN 352
LIMIT 15000
BET 16
GREEN 7 BONUS

Lucky STAR

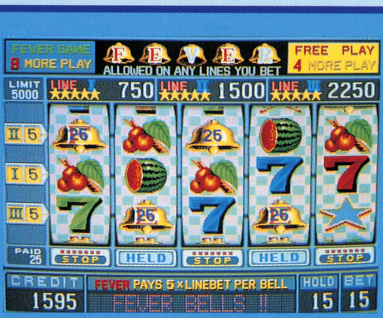
•The amazing newest version of video slot.


FEVER
LIMIT 50000
MAX JACKPOT 18573
YOUR JACKPOT 18573
CREDIT 425
PAID 00000
WIN 18573
PUSH HOLD
HOLD 0
BET 25

Lucky 57

DUAL REELS

•Get exciting one color screen for FEVER.

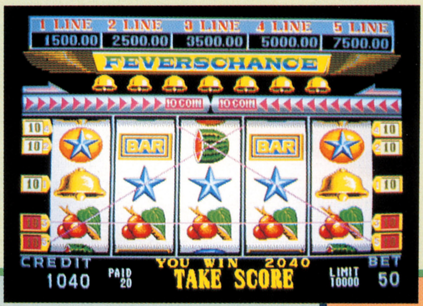

FEVER GAME 8 MORE PLAY
FEVER ALLOWED ON ANY LINES YOU BET
FREE PLAY 4 MORE PLAY
LIMIT 5000
750
1500
2250
STOP
HELD
CREDIT 1595
FEVER PAYS 5×LINEBET PER BELL
FEVER BELLS !!
HOLD 15
BET 15

Lucky 75

•This is the hottest one.

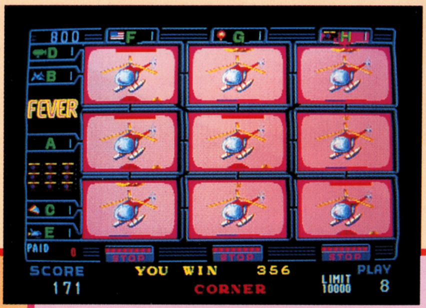
Lucky 55

•Enjoy easy win from both sides.


1 LINE 1500.00
2 LINE 2500.00
3 LINE 3500.00
4 LINE 5000.00
5 LINE 7500.00
FEVERSCHANCE
CREDIT 1040
PAID 20
YOU WIN 2040
TAKE SCORE
LIMIT 10000
BET 50

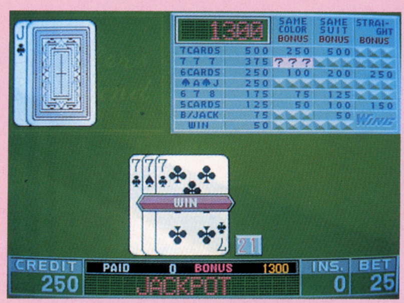
Lucky 90

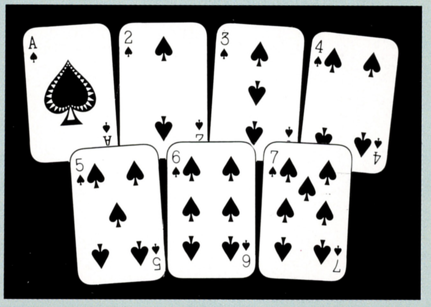
•The top of reel games.


FEVER
SCORE 171
YOU WIN 356
CORNER
LIMIT 10000
PLAY 8

Lucky 21-D

•Most exciting BLACK JACK.


1300
SAME COLOR BONUS
SAME SUIT BONUS
STRAIGHT BONUS
WIN
CREDIT 250
PAID 0
BONUS 1300
JACKPOT
INS. 0
BET 25

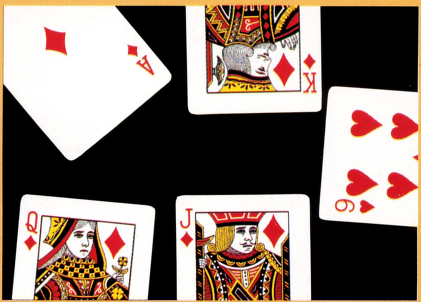


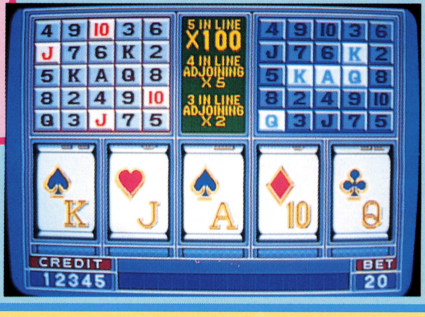
Lucky 77

•King of card games.

Lucky 74

•Ever last masterpiece of the card-game.




5 IN LINE X100
4 IN LINE ADJOINING X5
3 IN LINE ADJOINING X2
CREDIT 12345
BET 20

Lucky 25

DUAL REELS

•Rich game! Bingo/Cards by reels.

FOR AMUSEMENT ONLY

Development	Manufacturer
WING CO.,LTD. Tokyo, Japan. Tel.:(03)3331-7311 Fax.:(03)3331-7800	EAGLE CO.LTD Tokyo, Japan. Tel.:(03)3331-7611 Fax.:(03)3331-7600

メダルゲームの定番だから、わかりやすさが身上です。アメージングバージョン華麗にデビュー!!

シリーズ最新作

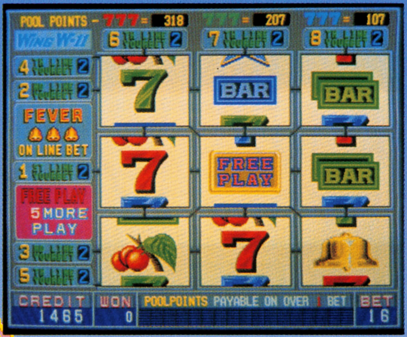
Lucky STAR

W11

パワフルなオール★と多彩なフィーチャーが幸運の星を呼び込みます。

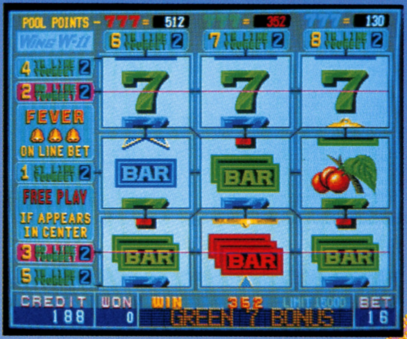
FREE PLAY

フリープレイは至ってシンプル。中央のリールに"FREE PLAY シンボル"が現われただけでその時のBETのまま5ゲームがサービスになります。


POOL POINTS
318
207
107
FEVER
ON LINE BET
FREE PLAY
5 MORE PLAY
BAR
FREE PLAY
CREDIT 1465
WON 0
POOLPOINTS PAYABLE ON OVER
BET 16

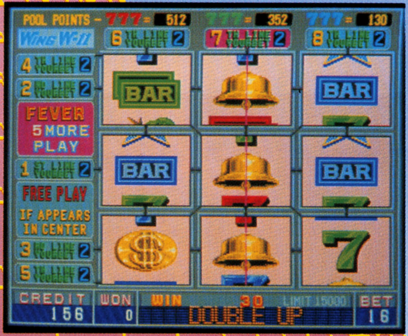
POOL POINTS BONUS

NEW タイプ BONUS 登場。同一色の"777"を揃えればその色のプールポイントが得られます。赤、緑、青の3色だからチャンスは3倍に。


POOL POINTS
512
352
130
FEVER
ON LINE BET
FREE PLAY
IF APPEARS IN CENTER
BAR
CREDIT 188
WON 0
WIN 352
LIMIT 15000
GREEN 7 BONUS
BET 16

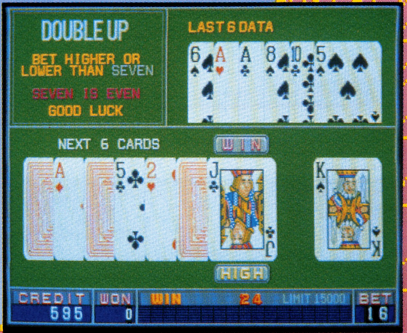
FEVER

フィーバーゲームは"3ベル"1組につき5回。もちろん2組なら10回の回数加算方式で、配当もFEVER中の"ベル"1ヶにつき総BET数の2倍。


POOL POINTS
512
352
130
FEVER
5 MORE PLAY
FREE PLAY
IF APPEARS IN CENTER
BAR
CREDIT 156
WON 0
WIN 30
LIMIT 15000
DOUBLE UP
BET 16

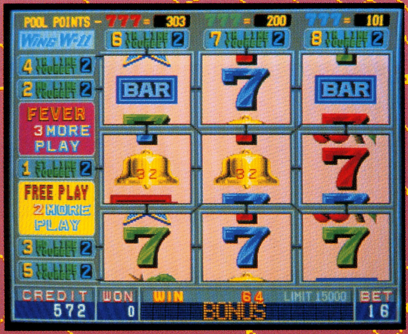
DOUBLE UP—LOVE CHANCE

次札が見え隠れするラブチャンスタイプ。業界初のNEXT6カードでいやおうにも期待は高まります。


DOUBLE UP
BET HIGHER OR LOWER THAN SEVEN
SEVEN IS EVEN
GOOD LUCK
LAST 6 DATA
NEXT 6 CARDS
WIN
HIGH
CREDIT 595
WON 0
WIN 24
LIMIT 15000
BET 16

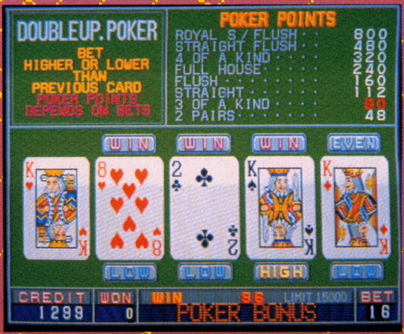
COMBINATIONS

フィーバー中のフリープレイ、フリープレイ中のフィーバー等あらゆるフィーチャーの組み合わせと多重当りを可能としました。カラフルな画面で集客力UP。


POOL POINTS
303
200
101
FEVER
3 MORE PLAY
FREE PLAY
2 MORE PLAY
BAR
CREDIT 572
WON 0
WIN 64
LIMIT 15000
BONUS
BET 16

DOUBLE UP—HIGH OR LOW

前の札より高いか低いかを予想するハイ、ロータイプ。カード役のBONUS付きで熱中度倍増。


DOUBLEUP.POKER
BET HIGHER OR LOWER THAN PREVIOUS CARD
POKER POINTS DEPENDS ON BETS
POKER POINTS
ROYAL S/FLUSH 800
STRAIGHT FLUSH 480
4 OF A KIND 320
FULL HOUSE 240
FLUSH 160
STRAIGHT 112
3 OF A KIND 80
2 PAIRS 48
WIN
WIN
WIN
EVEN
LOW
LOW
HIGH
LOW
CREDIT 1299
WON 0
WIN 96
LIMIT 15000
POKER BONUS
BET 16

〔SPEC.〕●コネクターはW4とコンパチブル ●4タイプのパネル別STOP方法を装備 ●集計に便利なTODAYS DATA機能

FOR AMUSEMENT ONLY

8802マザーボード WING

Development	Manufacturer
WING CO.,LTD. Tokyo, Japan. Tel.:(03)3331−7311 Fax.:(03)3331−7800	EAGLE CO.,LTD Tokyo, Japan. Tel.:(03)3331−7611 Fax.:(03)3331−7600

HOLDするともっと楽しい

NEW

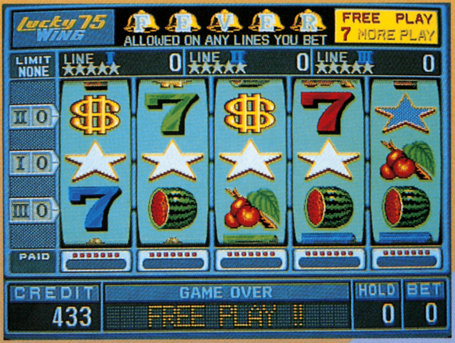
Lucky 75

HOLD SLOT

"どちらの役を狙うか？" "上の役にチャレンジするか？" 技術介入のおもしろさを追求しました。

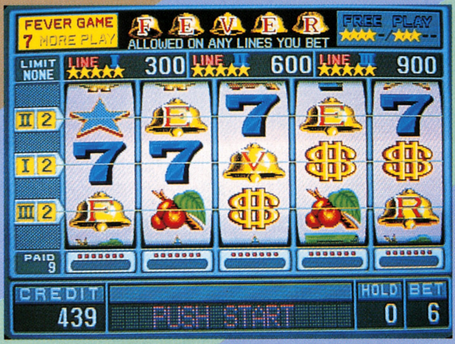
FREE PLAY

☆3個で3回、☆4個で7回のフリープレイをプレゼント(ON BET LINE)。もちろんHOLD代もサービスだからどんどんHOLDしよう。


Lucky 75 WING
FEVER
ALLOWED ON ANY LINES YOU BET
FREE PLAY
7 MORE PLAY
LIMIT NONE
LINE I 0
LINE II 0
LINE III 0
PAID
CREDIT 433
GAME OVER
FREE PLAY !!
HOLD 0
BET 0

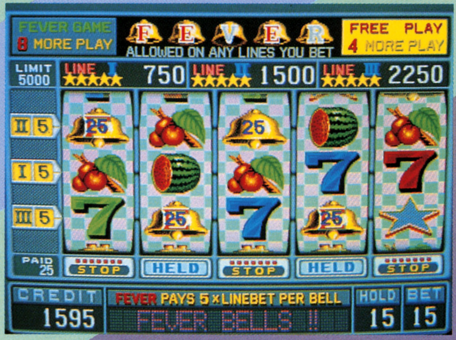
FEVER

フィーバーベルが5個出れば、並んでいなくてもフィーバー開始(3BET以上)。ベルごとにラインBETの5倍の点が降りてきて、リズミカルなベルの動きに心も踊る。


FEVER GAME
7 MORE PLAY
FEVER
ALLOWED ON ANY LINES YOU BET
FREE PLAY
LIMIT NONE
LINE I 300
LINE II 600
LINE III 900
PAID 9
CREDIT 439
PUSH START
HOLD 0
BET 6

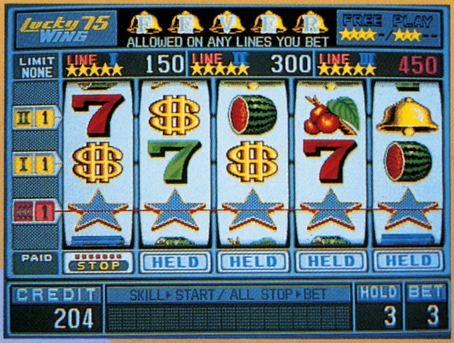
COMBINATION

フィーバー中のフリープレイ、フリープレイ中のフィーバー他あらゆるフィーチャーのコンビネーションとダブルWINを可能としました。カラフルな画面で集客力UP。


FEVER GAME
8 MORE PLAY
FEVER
ALLOWED ON ANY LINES YOU BET
FREE PLAY
4 MORE PLAY
LIMIT 5000
LINE I 750
LINE II 1500
LINE III 2250
PAID 25
STOP
HELD
STOP
HELD
STOP
CREDIT 1595
FEVER PAYS 5×LINEBET PER BELL
FEVER BELLS !!
HOLD 15
BET 15

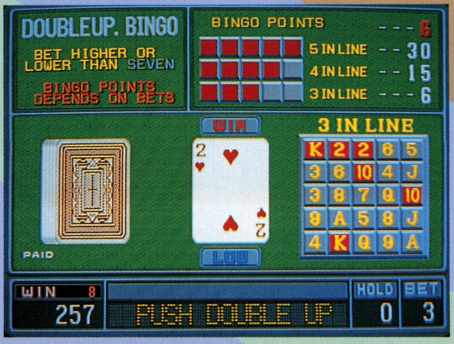
STAR BONUS

BETラインに☆が5個並ぶとボーナス点をプレゼント。ライン別に点数も違って迫力倍増。


Lucky 75 WING
FEVER
ALLOWED ON ANY LINES YOU BET
FREE PLAY
LIMIT NONE
LINE I 150
LINE II 300
LINE III 450
PAID
STOP
HELD
HELD
HELD
HELD
CREDIT 204
SKILL▸START / ALL STOP▸BET
HOLD 3
BET 3

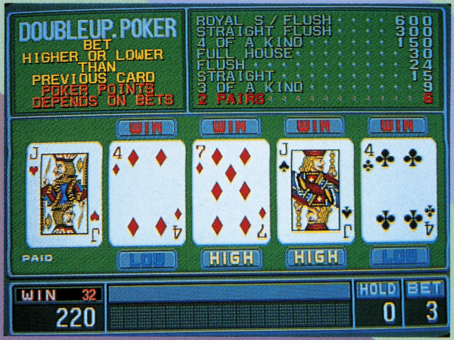
DOUBLE UP-BINGO

NEWタイプのダブルアップ登場。次に来る数を当てよう (BIG or SMALL)。ビンゴが揃えばうれしさ倍増、点数UP。


DOUBLEUP. BINGO
BET HIGHER OR LOWER THAN SEVEN
BINGO POINTS DEPENDS ON BETS
BINGO POINTS
---6
5 IN LINE --30
4 IN LINE --15
3 IN LINE ---6
WIN
3 IN LINE
LOW
PAID
WIN 8
257
PUSH DOUBLE UP
HOLD 0
BET 3

DOUBLE UP-HIGH & LOW

前の札より高いか低いかを予想するHIGH & LOWタイプ。カード役のBONUS付きで熱中度倍増。


DOUBLEUP. POKER
BET HIGHER OR LOWER THAN PREVIOUS CARD
POKER POINTS DEPENDS ON BETS
ROYAL S / FLUSH 600
STRAIGHT FLUSH 300
4 OF A KIND 150
FULL HOUSE 30
FLUSH 24
STRAIGHT 15
3 OF A KIND 9
2 PAIRS 6
WIN
LOW
HIGH
HIGH
LOW
PAID
WIN 32
220
HOLD 0
BET 3

(SPEC.) ●スタートボタンでSKILL STOP ●BETボタンでオールSTOP ●オートHOLD機能有 ●ラブチャンスD/UP有

FOR AMUSEMENT ONLY

9015 マザーボード WING

Development

WING CO.,LTD.
Tokyo, Japan.
Tel.: (03) 3331−7311 Fax.: (03) 3331−7800

Manufacturer

EAGLE CO.,LTD
Tokyo, Japan.
Tel.: (03) 3331−7611 Fax.: (03) 3331−7600

業界初の牌種識別麻雀。掛け引きのスリル満載！積極派ゲーム!!

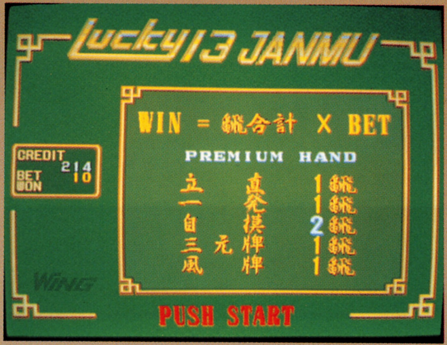
Lucky 13 JANMU

CREDIT TYPE

牌の種類を色分けしたので、裏ドラが、次牌が、相手の手の内が…わかる!!

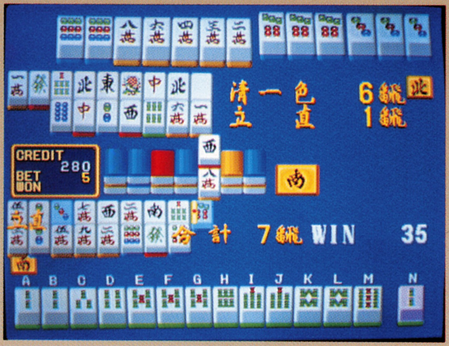
ODDS

得点加算方式だから、手作りの意欲が高まります。プレミアムハンドはBETの度に2飜役が変わります。


Lucky 13 JANMU
WIN = 飜合計 X BET
PREMIUM HAND
立直 1飜
一発 1飜
自摸 2飜
三元牌 1飜
風牌 1飜
CREDIT 214
BET 10
WON
WING
PUSH START

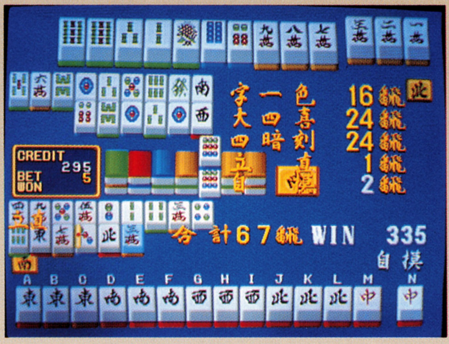
WIN

ルールは一飜しばりのありありリーチ麻雀。遅延機能付自動配牌でスピーディーなゲーム展開とゆとりある思考時間を確保。見逃しを防ぐドラのカラー表示機能付。


清一色 6飜
立直 1飜
CREDIT 280
BET 5
WON
合計 7飜 WIN 35
A B C D E F G H I J K L M N

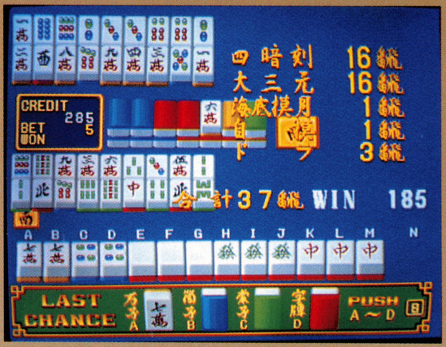
YAKUMAN

役満にも加算されるので、役点は青天井で配当も断然有利。


字一色 16飜
大四喜 24飜
四暗刻 24飜
立直 1飜
自摸 2飜
CREDIT 295
BET 5
WON
合計 67飜 WIN 335
A B C D E F G H I J K L M N

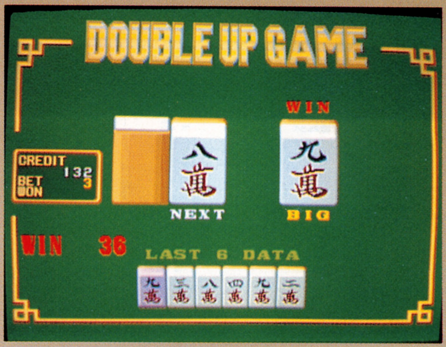
LAST CHANCE

茶牌ー万子、青牌ー筒子、緑牌ー索子、赤牌ー字牌 ラストチャンスも必要な牌種だけ選べて高確率！


四暗刻 16飜
大三元 16飜
海底摸月 1飜
自摸 1飜
ドラ 3飜
CREDIT 285
BET 5
WON
合計 37飜 WIN 185
A B C D E F G H I J K L M N
LAST CHANCE
万子 A
筒子 B
索子 C
字牌 D
PUSH A～D

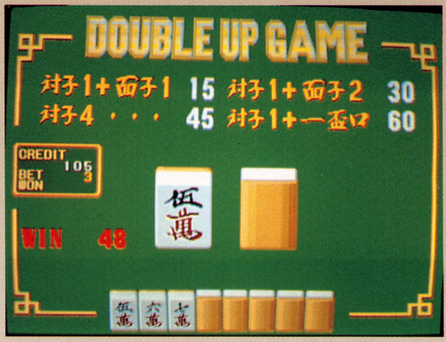
DOUBLE UP GAME1

シンプルなBIG＆SM ALLタイプ。五萬はEVEN。


DOUBLE UP GAME
WIN
CREDIT 132
BET 3
WON
NEXT
BIG
WIN 36
LAST 6 DATA

DOUBLE UP GAME2

前の牌より高いか低いかを予想するHIGH＆LOWタイプ。4回勝って5牌で役が揃うと別にBONUS配当が。8牌でも更にBIGなBONUS役を用意したWチャンス!!


DOUBLE UP GAME
対子1+面子1 15
対子1+面子2 30
対子4・・・ 45
対子1+一盃口 60
CREDIT 105
BET 3
WON
WIN 48

FOR AMUSEMENT ONLY

実用新案出願中

WING

販売店
AMUSEMENT MACHINE
MK
MIKI SHOJI CO., LTD
有限会社 三木商事
東京都大田区大森北4−15−14
TEL 03(3768)0919 FAX 03(3766)6789

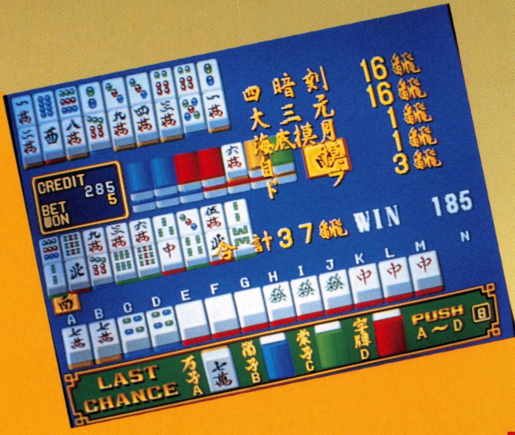
販売店
Sato
有限会社 サトー商事
大阪市東淀川区西淡路1−15−15
TEL 06(324)0051 FAX 06(324)0777

当社よりお買い求めの製品は全て保障証付です。

業界初の**牌種識別麻雀**。掛け引きのスリル満載!**積極派ゲーム**!!

Lucky 13 JANMU
CREDIT TYPE

牌の種類を色分けしたので、
裏ドラが、次牌が、相手の手の内が…わかる!!

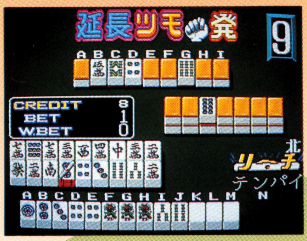

四暗刻 16飜
大三元 16飜
CREDIT 285
BET 5
WON
合計37飜
WIN 185
PUSH A～D
LAST CHANCE

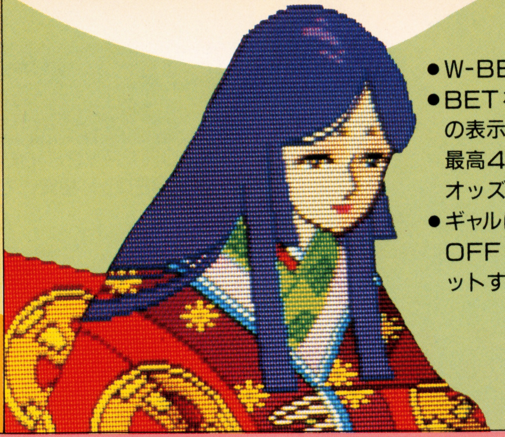
実用新案出願中 WING

総発売元 ㈲三木商事

BETタイプ 麻雀 かぐや姫 (其の弐)

- 配牌交換ができます。
- 満貫以上の役で通算5回和がると、ハズレ無しのボーナス・スロットができます。
- 和がる度にボーナス得点が1点ずつ預金され、倍満以上の役で和がるとボーナス得点がクレジットに加算されます。


延長ツモ 発
9
CREDIT 8
BET 1
W.BET 0
リーチ
テンパイ
北

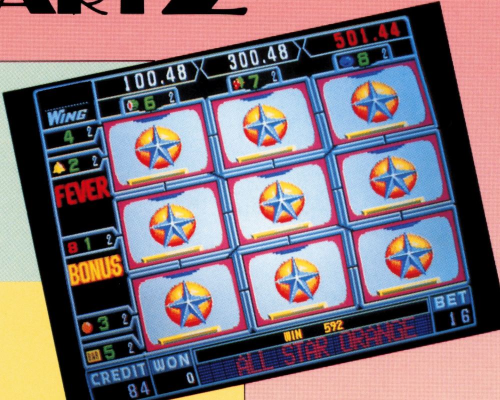


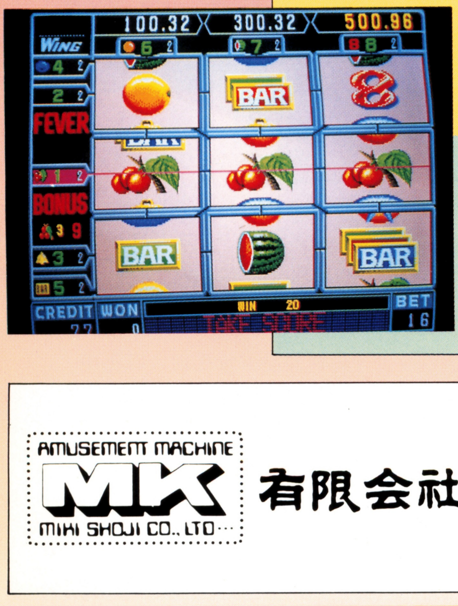
- W-BETが付いています。
- BETを押す毎にODDSが2倍の表示をされる役が、ランダムに最高4ヵ所に現れます。(ビンゴ・オッズ)
- ギャルはディップスイッチのON/OFFにより、登場させる事もカットする事もできます。

総発売元 ㈲三木商事

Lucky 88 PART 2

SLOT GAME 最大のヒット作!


100.48
300.48
501.44
WING
FEVER
BONUS
BET 16
WIN 592
ALL STAR ORANGE
CREDIT 84
WON 0


100.32
300.32
500.96
WING
FEVER
BONUS
BAR
WIN 20
BET 16
CREDIT
WON
TAKE SCORE

- ボーナスゲーム(フリーゲーム)がつき更に面白くなりました。
- BETボタンでオールストップ、スタートボタンでリズミカルストップが出来ます。
- 従来のラッキー88の筐体にワンタッチで取り付けが可能です。

総発売元 ㈲三木商事

AMUSEMENT MACHINE
MK
MIKI SHOJI CO., LTD.

有限会社 三木商事

東京都大田区大森北4－15－14
ダイヤハイツ大森1F103
電話 03(3768)0919㈹
FAX 03(3766)6789

振込先
港信用金庫
大森支店
(普) 071978
㈲三木商事

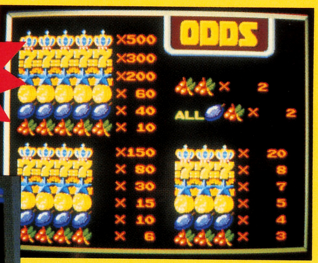
アミューズメントオンリーでご使用下さい。

爆発的人気！
超スーパースロット登場!!

FEVER PANIC

フィーバーパニック

※フルーツ筐体のワンタッチハーネスあります。

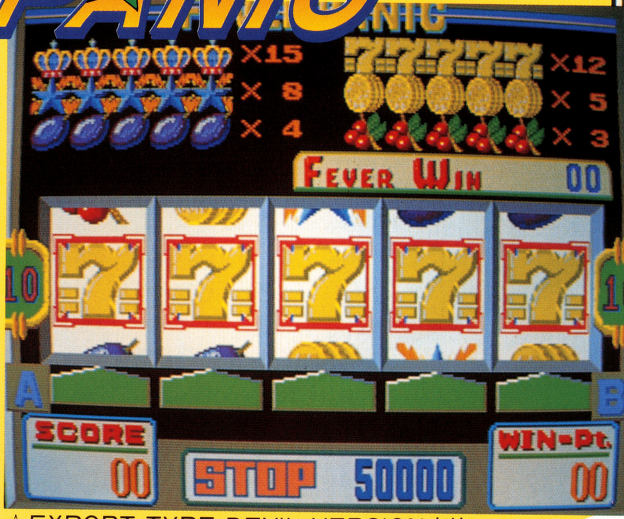

ODDS
×500
×300
×200
×60
×40
×10
ALL
×150
×80
×30
×15
×10
×5
×2
×2
×20
×8
×7
×5
×4
×3

絶賛発売中！

ディストリビューター直販用
PR用の6ヶ月使用済ボード
格安にて50枚先着順限定販売！
（片パネ付1セット￥78,000）

スロットの配当率完璧！ 自然確率最重視！

ラブチャンスGシリーズ
以来の
超インカム**急**上昇中!!


×15
×8
×4
77777
×12
×5
×3
FEVER WIN
00
10
A
B
SCORE
00
STOP
50000
WIN-Pt.
00

- 最高の技術とアイデアで長期間かけて作られた自信作。
- 長期10年以上使用タイプ。
- 本基板は長期にてアフターサービス有り。
- 完全管理システム付。

★新バージョンアップソフトあります。
（各ロケに対応できます）

☆EXPORT TYPE DEVIL VERSIONあり
第2ロット格安にて販売、予約受付中！

メダルコーナーで
高インカム続出!!

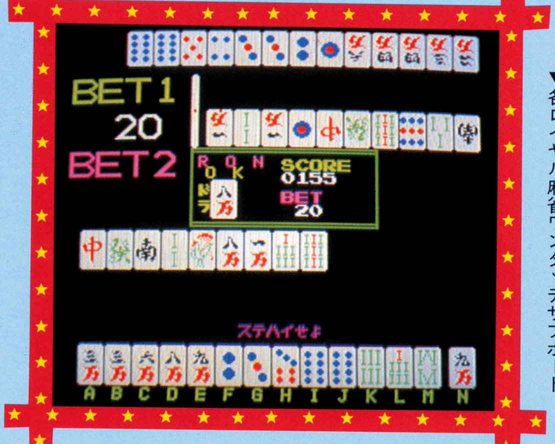
インカムアップ間違いなし!!
絶対の自信を持って贈る
プロの麻雀ゲーム!!

スピーディーなゲーム展開—3倍インカムアップ!!

赤麻雀

Double Bet

本格的な麻雀のプレイ展開を重視して作られており、長期にて御使用頂けます。


BET1
20
BET2
RON
OK
SCORE
0155
BET
20
ステハイせよ
A B C D E F G H I J K L M N

★スタート時、コンピューターオープン勝負付き

▼メインボードあります
▼メダルコーナー用ソフトあります
▼各ロイヤル麻雀ワンタッチサブボード

インカム急上昇！
絶賛発売中!!

★ディアルスタート機構
★トリプルプール付き
★赤５ピン付き

ハネ満以上であがるとメロディー音が鳴り、画面が赤く点滅するなど、とてもエキサイティング!!

当社の製品はすべてアミューズメントオンリーで御使用下さい。

ダブルベットエキストラ
（プロ対応）
好評発売中

今後も新メニュー続々登場!!

カードゲームのマルチボード

P·K マザーボード

PARADISE KING
パラダイス キング

- 1991年の新しいソフトがあります。
新ソフトを御使用下さい。

☆ロム（ソフト）一発にてボーナスソフトもあります。
☆ノーマルタイプソフトあります。（プロ対応）
☆赤カードゲームスタイルあります。
☆ロム交換にて各使用メニューが増えます。
☆サブボードはつきません。すべてロムにて出来ます。
☆ダイヤモンドカードタイプ有ります。
☆ゴールドウイン新登場。
☆スーパー37タイプあり（オプション）。
新ソフト２種類 現在テスト中！ 近日発売
☆現状の筐体にワンタッチ！
☆ダブルチャンス（スーパーアクション入りゲーム）新発売！

開発中
ダイヤモンド
赤カード

ノーマルタイプ

㊙テスト中

ニューダイヤモンド
（ビンゴフィーバー）
発売中

GOLD WIN

MARK A7K

ダブルチャンス
現在発売中！

各メニューの微調整ソフト
格安にて作ります。

ロムによりゲーム内容が交換可能!!

一発逆転
永続的に販売
致します

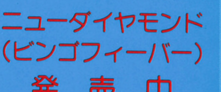
▶各種基板の修理、格安にて受けつけております。
▶P·K（パラダイスキング）プリンターの新製品取付代理店募集中
▶メニューが毎月変わっています。詳しくは当社までお電話ください。

★新規ロケーションオープンの方、情報提供及び御相談受け付けております。★

PS **パラダイス電子㈱**

TEL.03(3372)1590㈹
FAX.03(3372)6955（24時間受付）
東京都中野区本町3-2-9（PSビル）
営業時間／AM11:00～PM8:00 土曜・日曜・祝・祭日休み

振込先
帝都信用金庫
中野支店
普 236318


PS PARADAIS, CO., LTD.
オリジナル証
使用は日本国内に限定
NO. F 02532

PSオリジナルシール

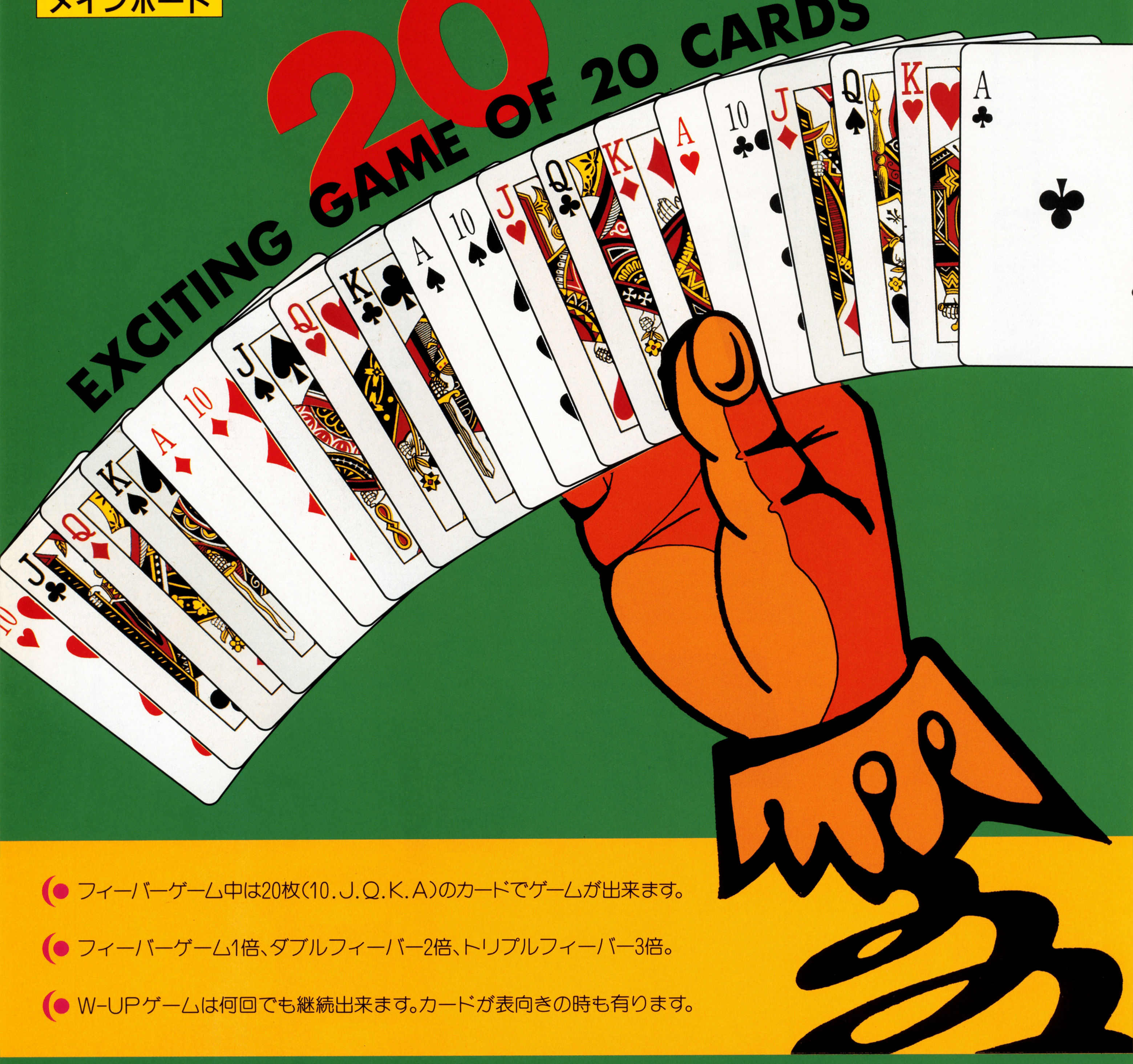
――究極のカードゲーム"ハイ・スト・フィーバー"遂に登場！――

ハイ・スト狙いが
勝利への道!!

ハイ・ストレート・フィーバー

HIGH STRAIGHT FEVER

メインボード



- フィーバーゲーム中は20枚（10.J.Q.K.A）のカードでゲームが出来ます。
- フィーバーゲーム1倍、ダブルフィーバー2倍、トリプルフィーバー3倍。
- W-UPゲームは何回でも継続出来ます。カードが表向きの時も有ります。

〈販売元〉
――未来を見つめる総合レジャーシステム
有限会社 **パルティー**
振込先：三菱銀行上北沢支店（普）4554755（有）パルティー

〒157 東京都世田谷区南烏山3−25−11
いずみハイツ芦花公園1F
TEL:03(5384)2311 FAX:03(5384)2316

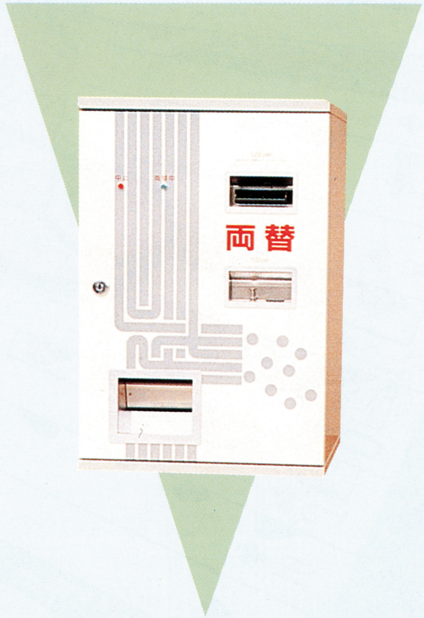
新発売

ニューコンパ

MINI Amusement Game

小型紙幣両替機

ロボチェンジ100

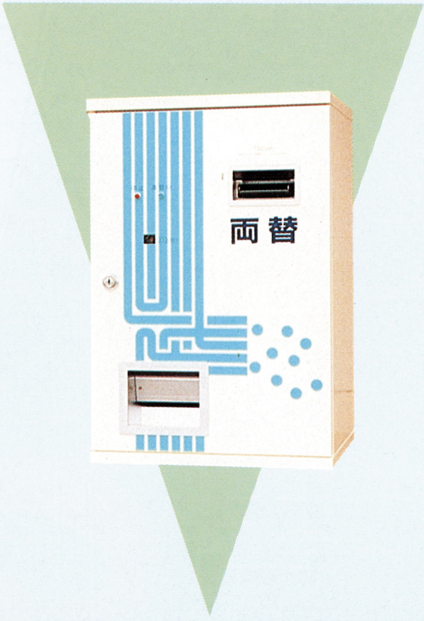


千 円 紙 幣➡100円硬貨×10枚
500円硬貨➡100円硬貨× 5 枚

使用通貨	千円紙幣・500円硬貨
外部表示	両替中・両替中止表示
内部表示	4桁カウンターによる内容表示、千円紙幣受入枚数、500円硬貨受入枚数、ホッパー投出枚数、ホッパー空の時、中止表示
トラブル時の表示	投出トラブル時、中止表示となる
使用電源	AC100V±10V、50/60Hz
消費電力	待機時0.1W、最大時30W
外型寸法	幅40cm×奥行35cm×高さ62cm
重量	約31kg

※カウンターリセット付、リセット機構付、ホッパー手動キー付

ロボチェンジ500



一万円紙幣➡500円硬貨×20枚
五千円紙幣➡500円硬貨×10枚
千 円 紙 幣➡500円硬貨× 2 枚

使用通貨	一万円紙幣・五千円紙幣・千円紙幣
外部表示	両替中、両替中止表示、LEDセグメント表示
内部表示	4桁カウンターによる内容表示、 一万円紙幣受入1枚・10回カウント 五千円紙幣受入1枚・5回カウント 千円紙幣受入1枚・1回カウント （以上3項 共通カウンタ） ホッパー投出枚数
トラブル時の表示	投出トラブル時、中止表示
使用電源	AC100V±10V、50/60Hz
消費電力	待機時0.1W、最大時30W
外型寸法	幅40cm×奥行35cm×高さ62cm
重量	約31kg

※カウンターリセット付、リセット機構付、ホッパー手動キー付

娯楽遊技機総合商社 Pal
〒550 大阪市西区九条南2丁目16番5号
☎06(581)4762・FAX 06(581)5082

営業時間 AM10:00～PM7:30
第2・第3土曜日は定休日です。

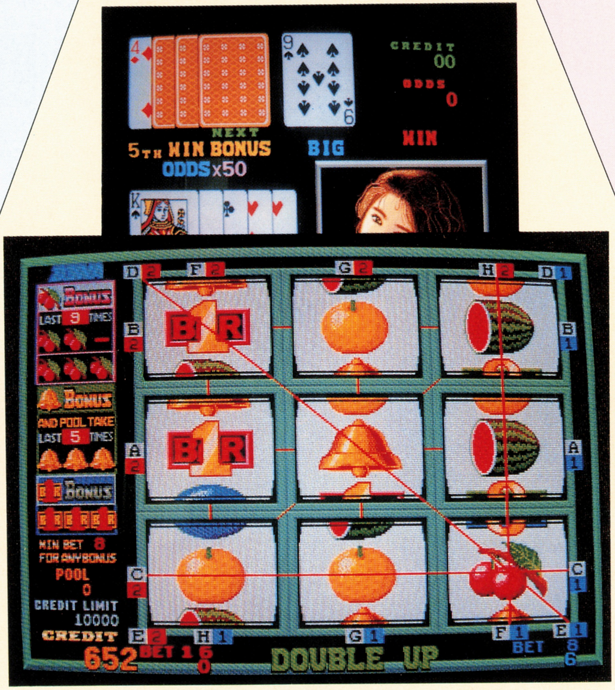
振込銀行 大阪信用金庫 港支店
（当座）500439 (有)パル

エル ドラード

ソフトが驚き／インカムアップで驚き／
オペレーター大満足保証ソフト!!

EL DORADO
DYNA 1991

DYNA CO.,LTD.
CREDIT 00
ODDS 0
NEXT
5TH WIN BONUS
ODDSx50
INSERT COIN
EL DORADO
DYNA 1991


CREDIT 00
ODDS 0
5TH WIN BONUS
ODDSx50
BIG
WIN
BONUS
AND POOL TAKE
MIN BET
FOR ANY BONUS
POOL 0
CREDIT LIMIT 10000
CREDIT 652
BET
DOUBLE UP

CBIII

ソフトに秘められたパワーが全開／インカムアップへと導きます

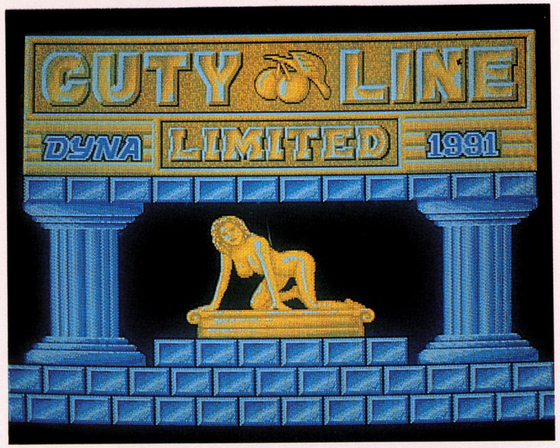
キューティーラインリミテッド

CUTY LINE
LIMITED

キューティーP-1が「リミテッド」にリフレッシュして新登場／

特　徴

★ストップ付
★WUPギャルの変更
★全体的図面のイメージアップ


CUTY LINE
DYNA LIMITED 1991

アミューズメントオンリーでご使用下さい

娯楽遊技機総合商社 Pal 〒550 大阪市西区九条南2丁目16番5号
☎06(581)4762・FAX 06(581)5082

営業時間 AM10:00～PM7:30
第2・第3土曜日は定休日です。

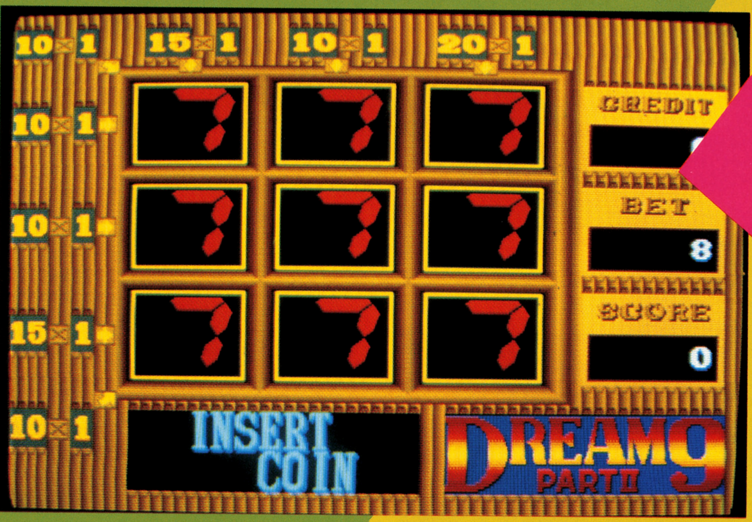
振込銀行　大阪信用金庫 港支店
（当座）500439 (有)パル

DREAM 9

© EXCELLENT SYSTEM

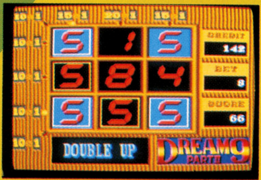
PART II

パワーアップしたドリーム9にメダルコーナーはおまかせ！

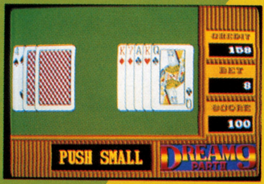

10×1
15×1
10×1
20×1
10×1
10×1
15×1
10×1
CREDIT
BET
8
SCORE
0
INSERT COIN
DREAM9
PART II

メダルコーナーで
高インカム記録中！

- ■TVスロットにワンタッチ装着OK！
- ■コネクター、操作パネルの改造は一切不要！


CREDIT
142
BET
8
SCORE
66
DOUBLE UP
DREAM9
PART II

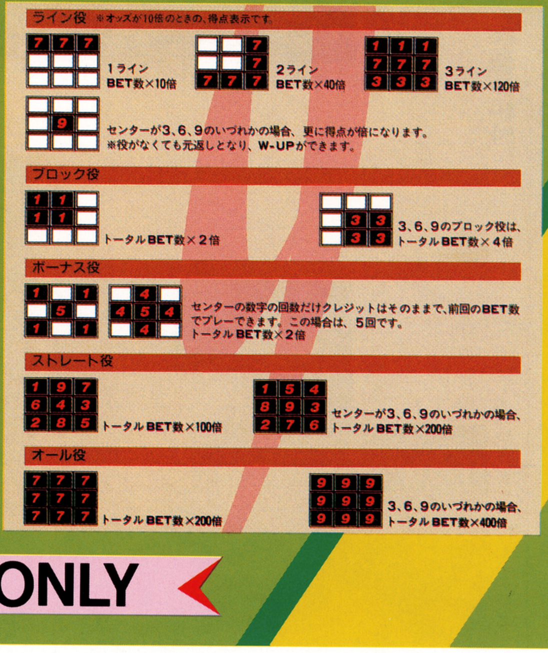
☆BONUS☆


CREDIT
158
BET
8
SCORE
100
PUSH SMALL
DREAM9
PART II

☆W-UP GAME☆

CREDIT
BET
8
SCORE
72
TAKE SCORE
DREAM9
PART II

CREDIT
158
BET
8
SCORE
100
TAKE SCORE
DREAM9
PART II



ライン役 ※オッズが10倍のときの、得点表示です。

1ライン
BET数×10倍

2ライン
BET数×40倍

3ライン
BET数×120倍

センターが3、6、9のいづれかの場合、更に得点が倍になります。
※役がなくても元返しとなり、W-UPができます。

ブロック役

トータルBET数×2倍

3、6、9のブロック役は、
トータルBET数×4倍

ボーナス役

センターの数字の回数だけクレジットはそのままで、前回のBET数でプレーできます。この場合は、5回です。
トータルBET数×2倍

ストレート役

トータルBET数×100倍

センターが3、6、9のいづれかの場合、
トータルBET数×200倍

オール役

トータルBET数×200倍

3、6、9のいづれかの場合、
トータルBET数×400倍

AMUSEMENT ONLY

販売元

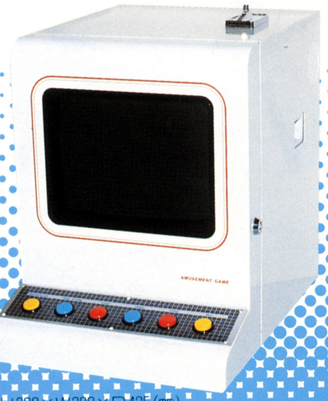
株式会社 ツインエレクトロニクス

〒144 東京都大田区西蒲田6-9-3藤和西蒲田コープ603号
TEL 03(3730)3841　FAX 03(3730)3325

TON TON君

これが10インチ
カウンター筐体の決定版！

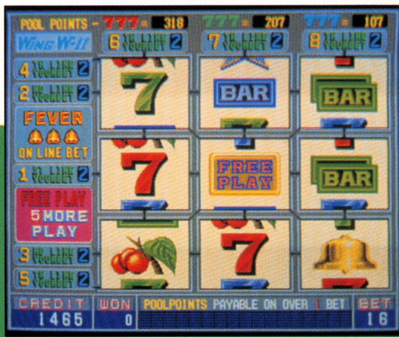
★あらゆるゲームに対応。
★パネルは（スロット・麻雀・花札・カード）4種類併用。
★設置場所を選ばない。

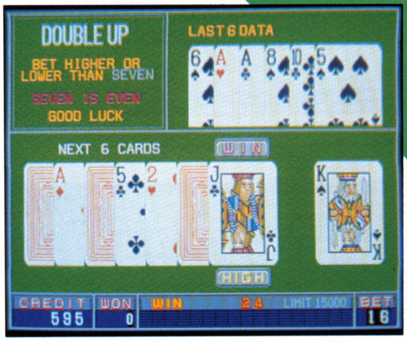

AMUSEMENT GAME

仕様　H380×W300×D425（㎜）
2WAYシュート付（100円・500円）　金庫容量 約1800枚

Lucky STAR W11

パワフルなオール★
と多彩なフィーチャーが幸運の星を呼ぶ！


POOL POINTS
WING W-11
FEVER
ON LINE BET
FREE PLAY
5 MORE PLAY
BAR
FREE PLAY
CREDIT 1465
WON 0
POOLPOINTS PAYABLE ON OVER
BET 16


DOUBLE UP
BET HIGHER OR LOWER THAN SEVEN
SEVEN IS EVEN
GOOD LUCK
LAST 6 DATA
NEXT 6 CARDS
WIN
HIGH
CREDIT 595
WON 0
WIN 24
LIMIT 15000
BET 16

8802 マザーボード WING

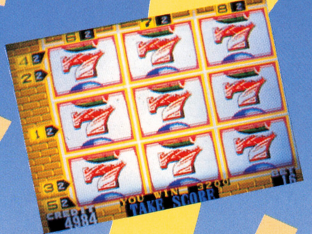
GOLDEN MIRACLE 7

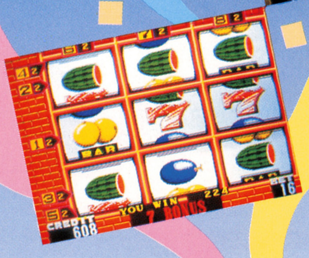
ゴールデンミラクル 7 （メインボード サブボード）

ユーザーのニーズに合せた新ソフト登場！

ミラクルフィーバー

◆8BET以上で4つのコーナー又はひし形に停止した絵柄が同じである場合、フィーバーとなります。
◆7回のサービスゲームが出来ます。又、フィーバー開始時には、BET×7倍の点数がフィーバーボーナスとしてクレジットに加算されます。
◆フィーバー中"7"の絵柄1つにつき、BET×7倍の点数がクレジットに加算されます。


YOU WIN
TAKE SCORE


BAR
YOU WIN
7 BONUS
CREDIT 608

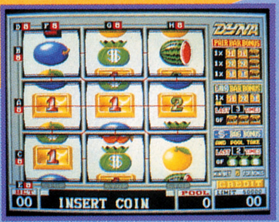
ダブルアップゲーム

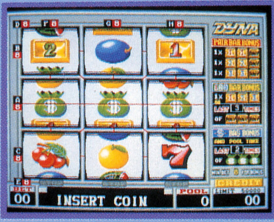
◆W-UPに使用する6枚のカードを全て見せ、順番を入れ換えてBIG/SMALLを当てていくタイプのゲームで、記憶力が勝負となります。
◆W-UP中に"7"のカードが出た時は、BET×2倍の得点がボーナスとしてクレジットに加算され、W-UPゲームの勝敗には関係ありません。

EL DORADO

エル・ドラード

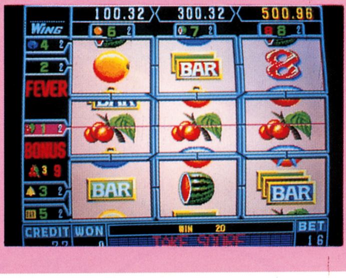
大迫力！大興奮！のインゴットボーナス!!


DYNA
INSERT COIN


DYNA
INSERT COIN

© DYNA

Lucky 88 PART2


100.32
300.32
500.96
WING
FEVER
BONUS
BAR
CREDIT
WON
WIN 20
BET 16

SLOT GAME
最大のヒット作!!

WING

株式会社東洋物産

〒545 大阪市阿倍野区昭和町1-19-21
TEL 06(628)2136　FAX 06(624)3987

振込先
住友銀行西田辺支店
当座預金 246847
㈱東洋物産

Satoは信頼のトレードマーク!!

3·7シリーズ第3弾

3·7·A'90

絶賛発売中!

- 3、7、Aの1ペアから不思議な事が?
- フィーバーチャンス倍増
- ファルコンタイプ、ボナンザタイプからワンタッチ
- BET、MAX、コインレート etc. ディップ切換可能

サブボード　¥58,000

3·7フィーバーDX デラックス

大好評につき増産中!!

絶賛発売中!

総合レジャー機器・ソフト開発

Sato 有限会社 サトー商事

〒533 大阪市東淀川区西淡路1-15-15 TEL.06(324)0051㈹ FAX.06(324)0777

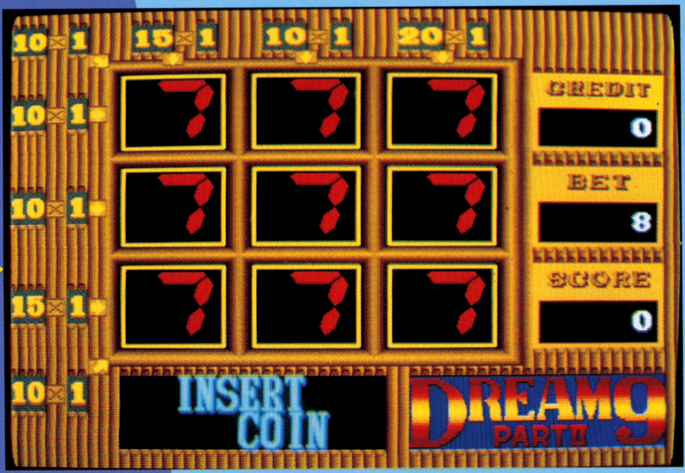
DREAM 9
PART II

© EXCELLENT SYSTEM

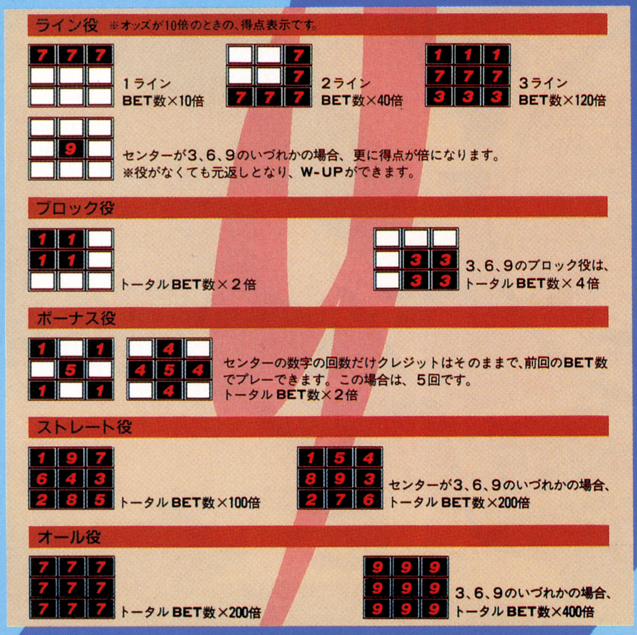
あのドリーム9がさらに
パワーアップして新登場！

メダルコーナーはこのソフトなしには語れない！

メダルコーナーで
高インカム記録中！


10×1
15×1
10×1
20×1
10×1
10×1
15×1
10×1
CREDIT
0
BET
8
SCORE
0
INSERT COIN
DREAM9
PART II

■TVスロットにワンタッチ装着OK！
■コネクター、操作パネルの改造は一切不要！



ライン役 ※オッズが10倍のときの、得点表示です。

7	7	7

1ライン
BET数×10倍

		7
		7
7	7	7

2ライン
BET数×40倍

1	1	1
7	7	7
3	3	3

3ライン
BET数×120倍

	9	

センターが3、6、9のいづれかの場合、更に得点が倍になります。
※役がなくても元返しとなり、W-UPができます。

ブロック役

1	1	
1	1	

トータルBET数×２倍

	3	3
	3	3

3、6、9のブロック役は、
トータルBET数×４倍

ボーナス役

1		1
	5	
1		1

	4	
4	5	4
	4	

センターの数字の回数だけクレジットはそのままで、前回のBET数でプレーできます。この場合は、５回です。
トータル BET数×２倍

ストレート役

1	9	7
6	4	3
2	8	5

トータル BET数×100倍

1	5	4
8	9	3
2	7	6

センターが3、6、9のいづれかの場合、
トータル BET数×200倍

オール役

7	7	7
7	7	7
7	7	7

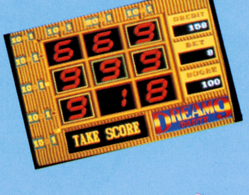
トータル BET数×200倍

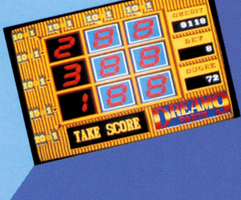
9	9	9
9	9	9
9	9	9

3、6、9のいづれかの場合、
トータル BET数×400倍

☆BONUS☆

☆W-UP GAME☆





AMUSEMENT ONLY

製造開発元

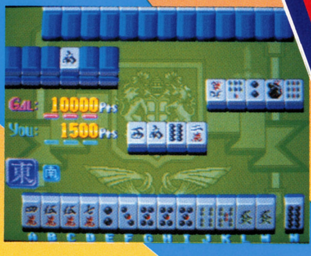
株式会社 エクセレントシステム
〒160 東京都新宿区四谷4-34-2武藤ビル4F
TEL 03(3353)0699　FAX 03(3353)0552

© 1991 SEIBU KAIHATSU, INC.,

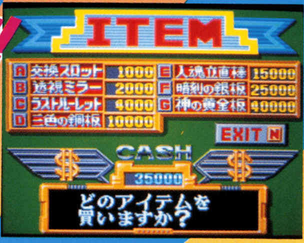
7人の美女達とカコむ
豪華気分の麻雀対局!!
熱すぎる展開でアナタをはなさない
これってゼイタクすぎますか？

GOOD E JONG
グッとE雀™

勝ち抜き麻雀賞金王!!


GAL 10000Pts
YOU 1500Pts
東

よりスピーディーになった展開



ITEM

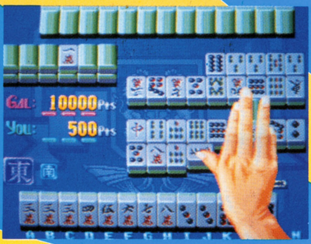
A	交換スロット	1000	E	人魂立直棒	15000
B	透視ミラー	2000	F	暗刻の銀板	25000
C	ラストルーレット	4000	G	神の黄金板	40000
D	三色の銅板	10000			

EXIT N

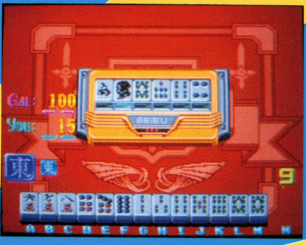
CASH
35000

どのアイテムを
買いますか？

アイテムを買って勝利へ大接近


GAL 10000Pts
YOU 500Pts
東

あなたの気迫で運を呼ぶ


GAL 100
YOU 15
東
9

ここが運命の別れ道

E
GOOD E JONG
·E E·

"E雀"シリーズ 第2弾 早くも登場!!

開発元

SEIBU KAIHATSU, INC.,
有限会社 セイブ開発
〒101 東京都千代田区三崎町2-20-1
TEL.03(3238)9169/FAX.03(3238)9187

発売元

TECMO テクモ株式会社
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34
TEL:03(3222)7620〜3 FAX:03(3222)7629

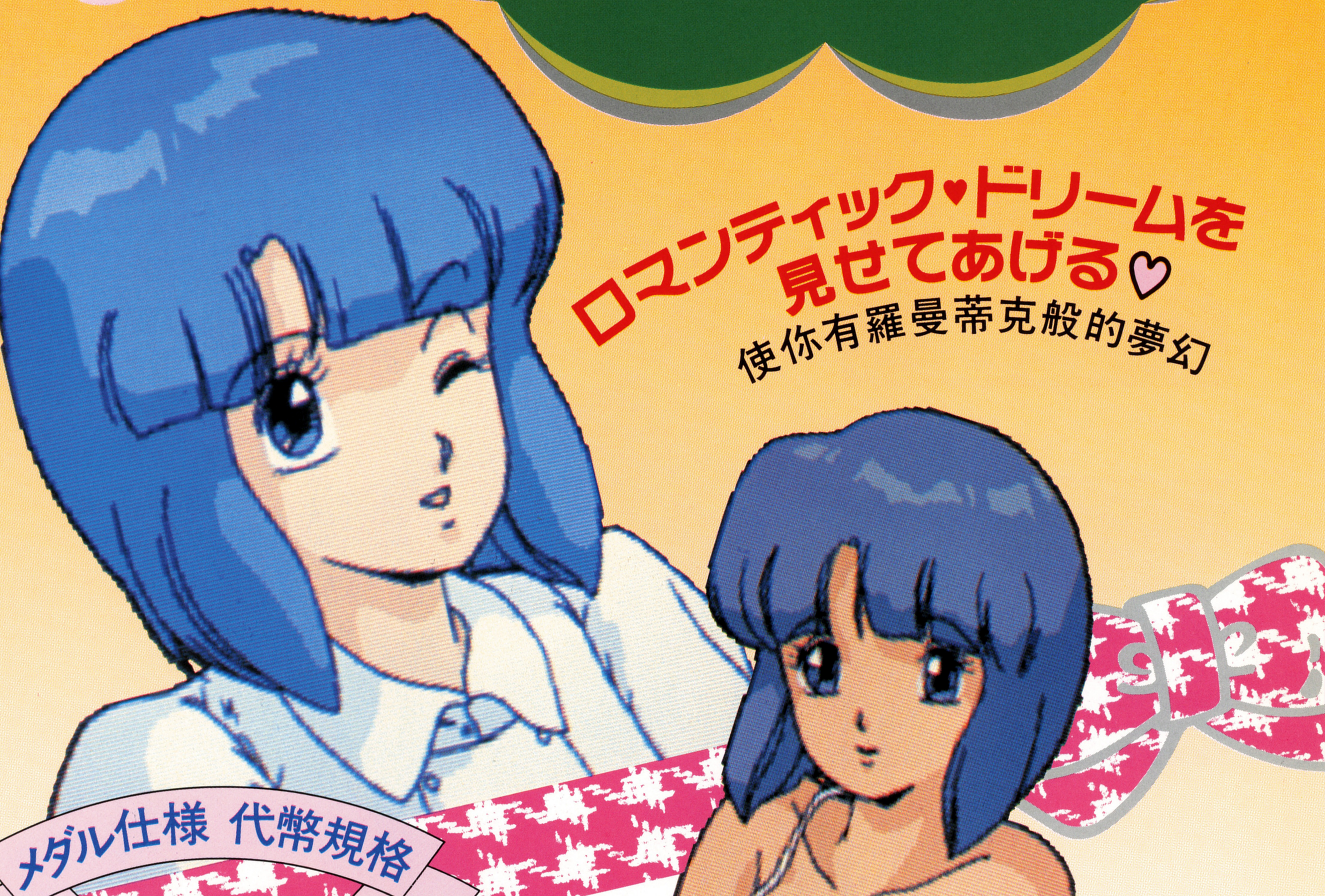
★アルバが贈る麻雀第2弾

★ALBA推出第2波麻雀

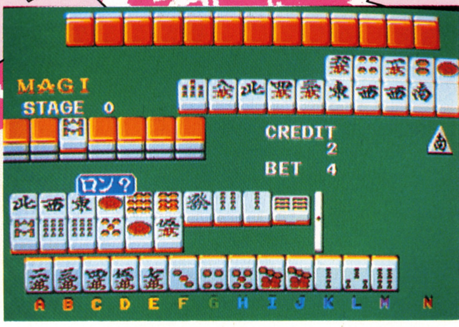
りある麻雀ごーるど
夢牌

©ALBA

好評発売中!?


ロマンティック♥ドリームを
見せてあげる♡
使你有羅曼蒂克般的夢幻

メダル仕様 代幣規格


MAGI
STAGE 0
CREDIT 2
BET 4
ロン?
A B C D E F G H I J K L M N

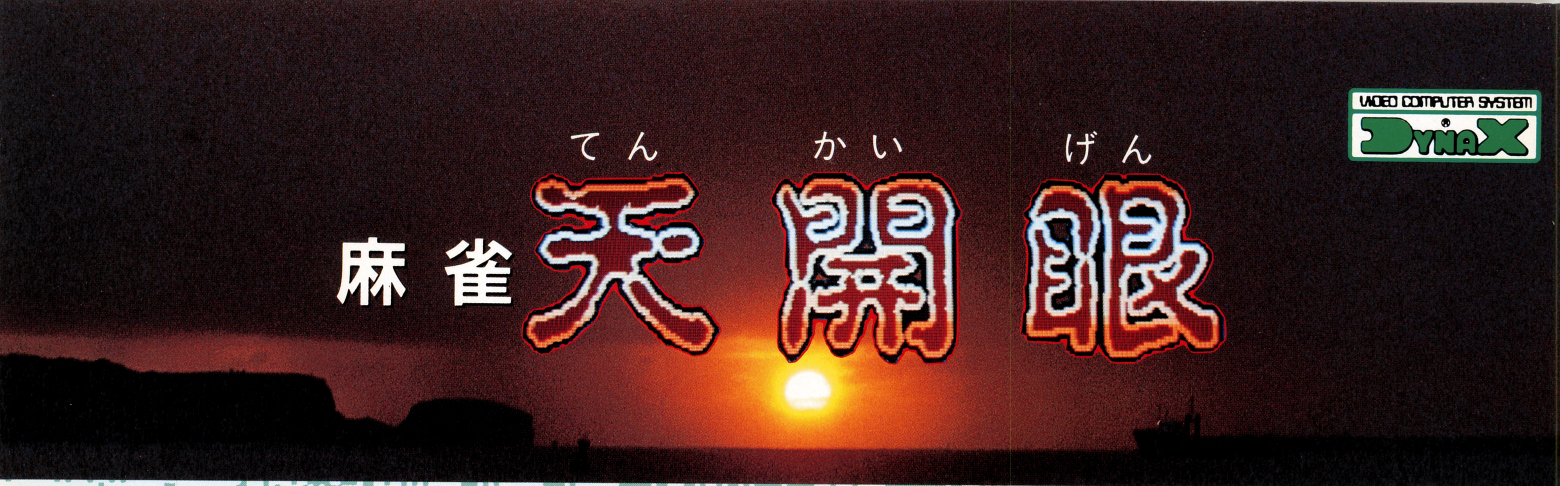
ALBA 有限会社 アルバ

〒156 東京都世田谷区赤堤2－3－11
TEL 03(3327)0044・FAX 03(3327)0041
〔振込口座〕協和銀行 豪徳寺支店 (普)001525 (有)アルバ

Pio パイオ産業株式会社

〒533 大阪市東淀川区菅原6丁目29－10永仮ビル1F
TEL：06(322)9655
FAX：06(321)4416
東洋信用金庫、井高野江口
支店(当)221176 パイオ産業(株)

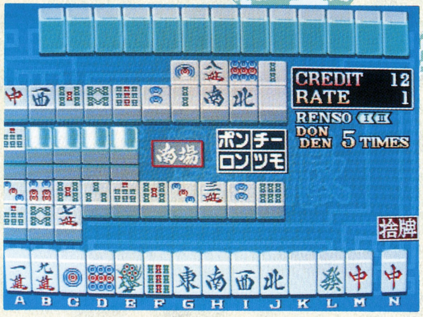
VIDEO COMPUTER SYSTEM
DYNAX



麻雀 天開眼（てんかいげん）

天開眼（てんかいげん）の日……
中国古来の雀荘で
特別役満大決戦!!
・・・・・
勝利は確実
乞う御期待!!

麻雀
てんかいげん
天開眼
VIDEO COMPUTER SYSTEM
DYNAX


CREDIT 12
RATE 1
RENSO
DON DEN 5 TIMES
ポン チー
ロン ツモ
南場
捨牌
A B C D E F G H I J K L M N

可適用台湾規格

●日物メダル筐体他、各社メダル筐体にワンタッチ仕様。

DYNAX INC.
ダイナックス株式会社
17-1, HATTAN NIJUKKENYA
MORIYAMA-KU NAGOYA, JAPAN.
☎052-791-4113 FAX.8152-791-4168

中日本リース株式会社
〒463 名古屋市守山区廿軒家八反17-1N-Lビル1F
TEL.052-791-4111(代) FAX.052-791-4168

VIDEO COMPUTER SYSTEM
DYNAX

DX-BASE
DYNAX・マザーボードシステム 第1弾

麻雀 やるなら～

©1991 DYNAX INC.

DX-BASE
DYNAX・マザーボードシステム 第2弾

華を やらねば!

©1991 DYNAX INC.

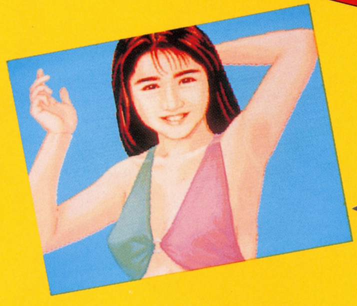
麻雀ゲーム&…………?

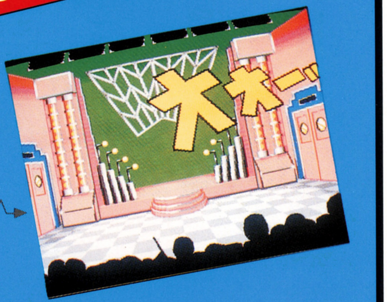
花札こいこいゲーム&…………?

ドラスティックに愛々ゲーム。

DRASTIC

タロウ君はゲームセンターで "華をやらねば"という ゲームを探しています。



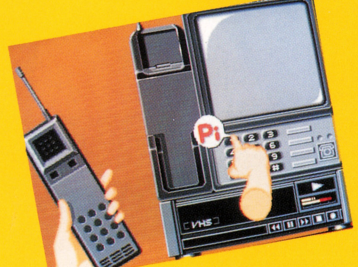


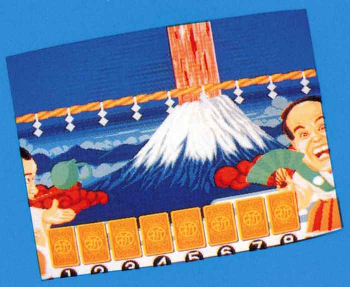
ドラマチックに二人は逢って、

DRAMATIC

ハナコさんはゲームセンターで "麻雀やるなら"という ゲームを探しています。

通信ケーブル不要のニューシステム





筐体・㈱カシオゲーム製

探せ!「華をやらねば」

SPEC
SCORE TYPE、MAIN BOARD。
テーブル、アップライト共用

探せ!「麻雀やるなら」

SPEC
SCORE TYPE、MAIN BOARD.
テーブル、アップライト共用

2つのゲームを設置すれば、あっと驚く新展開――!!

スクランブル・プレイ機能搭載。

DX-BASE〈DYNAX・マザーボードシステム〉第3弾もこう御期待!!

DYNAX INC.
ダイナックス株式会社
17-1, HATTAN NIJUKKENYA
MORIYAMA-KU NAGOYA, JAPAN.
☎052-791-4113 FAX.8152-791-4168

中日本リース株式会社
〒463 名古屋市守山区廿軒家八反17-1N-Lビル1F
TEL.052-791-4111㈹ FAX.052-791-4168

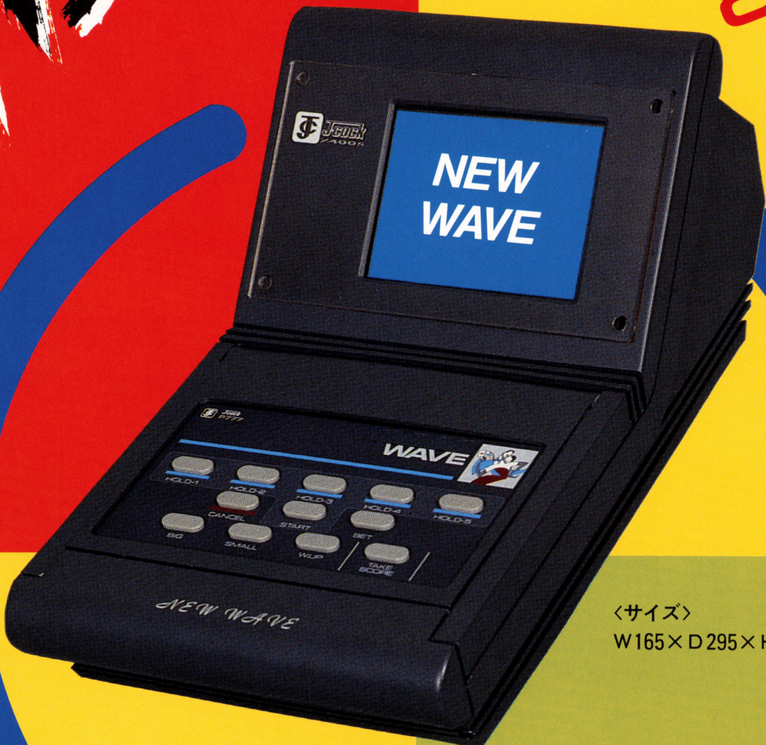
革命！ハンディータイプ進化論。

NEW WAVE

ニューウェーブ
8月下旬発売

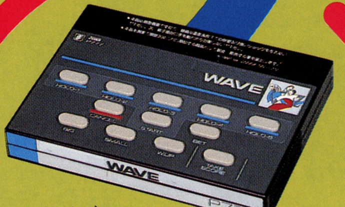
カラー
液晶画面
使用

縦・横・斜め、どこから
見ても、くっきり・はっきり
鮮明画像!!


NEW
WAVE
WAVE
HOLD-1
HOLD-2
HOLD-3
HOLD-4
HOLD-5
CANCEL
START
BIG
SMALL
W-UP
SET
TAKE SCORE
NEW WAVE

〈サイズ〉
W165×D295×H135m/m

定価 ¥288,000
（ソフト1本付）



〈サイズ〉
W140×D105×H20m/m

OP価格 ¥58,000

- 第1弾 5CARDゲーム
- 第2弾 競馬ゲーム『リトルガール』
- 第3弾 パチンコゲーム（一発台、フィーバー台、跳ね物、設定自由）
- 第4弾 競馬予想ソフト
- 第5弾 クイズゲーム

その他、年間5機種ソフト発売予定。オプションでビデオ等も接続可能。

ソフトはカセット交換のワンタッチ

（ソフトカセット上に操作ボタン等、パネル装備）

◆この機械は賭博に使用しないで下さい◆

有限会社 朝日物産

〒535 大阪市旭区新森7－4－32
TEL 06(955)2311 / FAX 06(955)2313
振込先 相互信用金庫 守口支店 当座預金 153659 ㈲朝日物産

履 歴 書

平成 3 年　4 月　30 日現在

ふりがな　さん　なな　しょっと
氏　名　**3・7 SHOT**
※男⊙女
性別不明

平成 3 年 3 月 7 日生（満 0 歳）
本籍　大阪　※都道 [✓ 府] 県

ふりがな　おお さか し あさひ く しん もり
現住所　〒(535－)　大阪市旭区新森 7－4－32
電話　市外局番（ 06 ）　955－2311　（　　方呼出）

本人希望記入欄（特に給料・職種・勤務時間・勤務地・その他についての希望などがあれば記入）

性格	明るく真面目で何十年でも働きます。お客様に好かれます。とにかく面白い！
趣味	5カード
特技	●FEVER、4CARD、FH、3CARDも好きだけど1PARが大好き。 ●3か7の1PARがらみの2PARをキャンセルして、1PARだけ残してゲームする。 ●W－UPが2回以上何回でも楽しめます。 ●FEVER、4CARD、FH、3CARDにも変身します。
特長	●3と7の4CARD、FH、3CARDは各10回FEVERゲームになります。 ●FEVERゲーム中、W－UPは連続し、7のカードはBIG、SMALLに関係なくWINです。 ●3か7の1PARでFEVERゲームが1回出来ます。（W－UPチャンス） ●1BETからすべてFEVERがかかります。
給料	サブボードOP価格 ¥58,000 〈AMUSEMENT ONLYで使用して下さい〉
勤務地	賭博に使用されるおそれのある場所には就職いたしません。

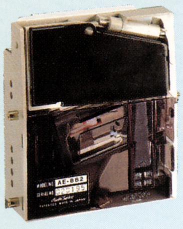
就職先募集中！

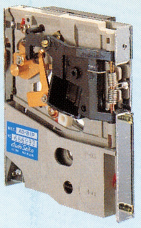
3・7 SHOT

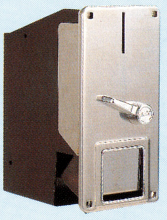
有限会社 朝日物産

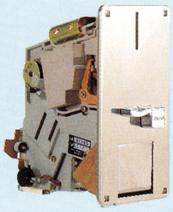
〒535 大阪市旭区新森 7－4－32
TEL 06(955)2311 / FAX 06(955)2313
振込先 相互信用金庫 守口支店 当座預金 153659 ㈲朝日物産

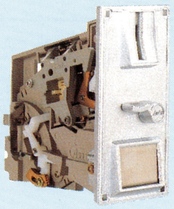
Asahi Seiko
CO., LTD.

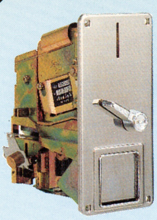

AE-882

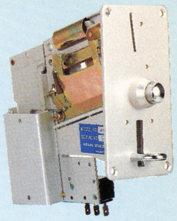

AD-81P


870-A/B


810-ES


757-P


720-A/B


KWM/740

COIN SELECTOR

コインから カードまで

コイン、紙幣からカードまで
あらゆるニーズに
先進の技術と安心の精度で
応えます。

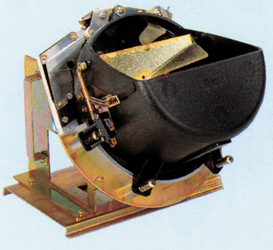
CARD DISPENSER MODEL
CD-200

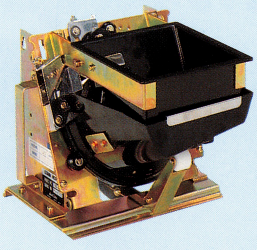
- 新クラッチ方式と逆転ローラーを採用
- 専用制御基板を装備

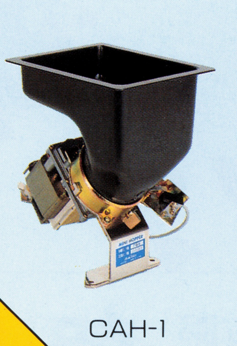
COIN HOPPER

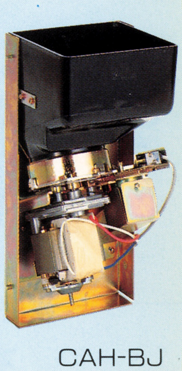
WH-1

NH-1


DH-750


CH-500


CAH-1


CAH-BJ

信頼と技術のふれあい

旭精工株式会社

本社●〒107 東京都港区南青山2-24-15/PHONE 03-3401-6181

謹　告　当社ホッパー製品は、特許権、実用新案権及び意匠権によって保護されております。したがいまして、権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

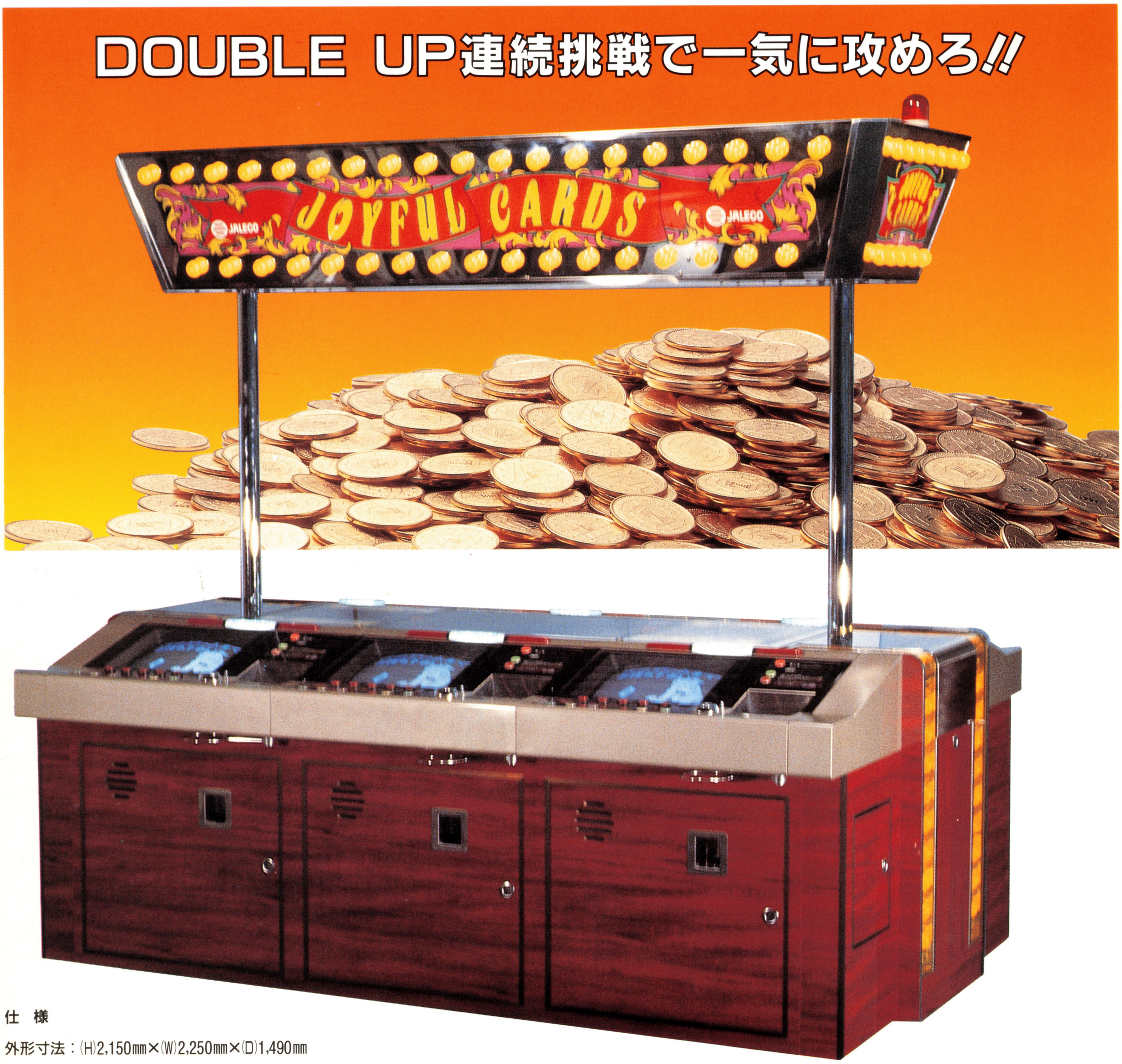
●詳細はカタログを御請求下さい。
（仕様及び外観は、お断わりなく変更する場合があります。）

JALECO

JOYFUL CARDS

JALECO 5REEL POKER

DOUBLE UP連続挑戦で一気に攻めろ!!



仕　様

外形寸法：(H)2,150㎜×(W)2,250㎜×(D)1,490㎜
重量：約450kg
消費電力：3KVA

雰囲気を盛り上げる様々な演出の数々

通常ポーカーよりも役が豊富

リール１本にトランプ１組計260枚使用、フラッシュ系の役がねらいやすくなっています。

2nd. BET TIMEに追加BET可能。

BET２枚以上でカード交換が出来２nd. BET時ディラーの役より自分の方が上だと思ったら一気にMAXまでBETすることが出来ます。

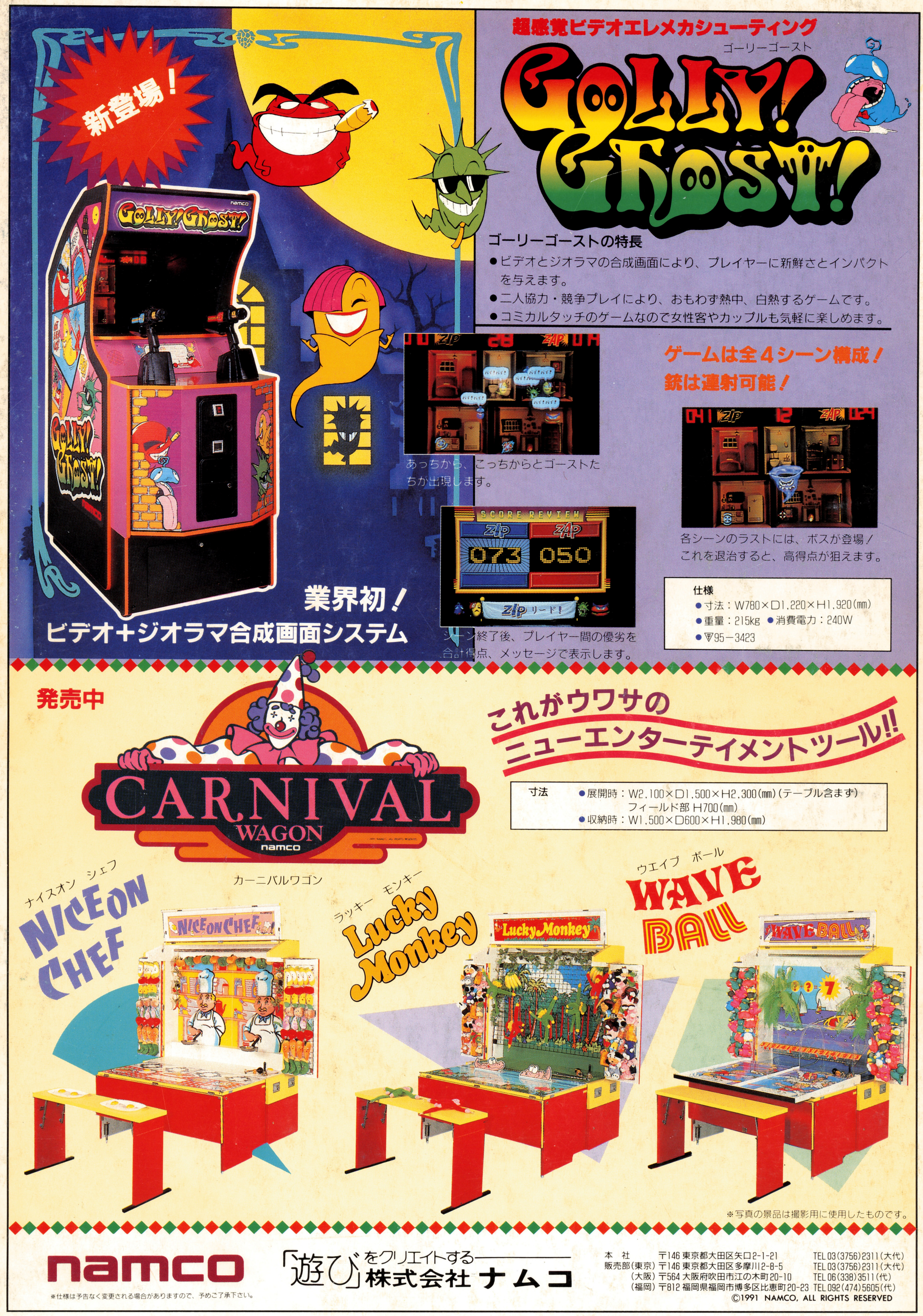
DOBLE UPで一気に攻めろ。

DOBLE　UPで勝てば何回でも挑戦でき連続挑戦で大量獲得をねらえます。

※改良のため仕様、デザインを予告なく変更することがあります。当社の製品価格には、消費税は含まれておりません。

株式会社ジャレコ
(本　　　　社) 〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03-3708-4811(大代表) 03-3708-4810(販売一課代表)
(大　　　　阪) 〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06-385-5100(代表)
(福　　　　岡) 〒812 福岡市博多区東比恵3-11-18水巻第1ビル ☎092(482)6811(代表)
(サービスセンター) 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03-3420-2271(代表)

月刊コインジャーナル7月号
平成3年6月30日発行（昭和56年11月24日第三種郵便物認可）第6巻第7号 通巻87号 毎月30日発行 定価一、二四〇円



新登場！

超感覚ビデオエレメカシューティング

ゴーリーゴースト

GOLLY! GHOST!

ゴーリーゴーストの特長

- ビデオとジオラマの合成画面により、プレイヤーに新鮮さとインパクトを与えます。
- 二人協力・競争プレイにより、おもわず熱中、白熱するゲームです。
- コミカルタッチのゲームなので女性客やカップルも気軽に楽しめます。

ゲームは全4シーン構成！
銃は連射可能！

あっちから、こっちからとゴーストたちが出現します。

各シーンのラストには、ボスが登場！
これを退治すると、高得点が狙えます。

シーン終了後、プレイヤー間の優劣を合計得点、メッセージで表示します。

業界初！
ビデオ＋ジオラマ合成画面システム

仕様
- 寸法：W780×D1,220×H1,920(mm)
- 重量：215kg ● 消費電力：240W
- 〶95－3423

発売中

CARNIVAL WAGON

カーニバルワゴン

これがウワサの
ニューエンターテイメントツール!!

寸法
- 展開時：W2,100×D1,500×H2,300(mm)(テーブル含まず)
  フィールド部 H700(mm)
- 収納時：W1,500×D600×H1,980(mm)

ナイスオン シェフ
NICE ON CHEF

ラッキー モンキー
Lucky Monkey

ウエイブ ボール
WAVE BALL

※写真の景品は撮影用に使用したものです。

namco

「遊び」をクリエイトする――
株式会社ナムコ

本　社　〒146 東京都大田区矢口2-1-21　TEL 03(3756)2311(大代)
販売部(東京) 〒146 東京都大田区多摩川2-8-5　TEL 03(3756)2311(大代)
(大阪) 〒564 大阪府吹田市江の木町20-10　TEL 06(338)3511(代)
(福岡) 〒812 福岡県福岡市博多区比恵町20-23　TEL 092(474)5605(代)

©1991 NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED

※仕様は予告なく変更される場合がありますので、予めご了承下さい。